PC ACTION 6/2007 UNREAL TOURNAMENT 3 • TIMESHIFT • SHIVERING ISLES • WORLD IN CONFLICT • DAWN OF MAGIC u. v. m.

PC ACTION

www.pcaction.de

12. JAHRGANG
AUSGABE 136
6/2007
€ 4,99

DVD XXL 8 GByte

3 VOLLVERSIONEN



RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD

Der Taktik-Shooter für deinen Kampf gegen den Terror.



BOOBIE BEACH

Große Brüste, hohe Bälle: Die Strandluder spielen verrückt!



BENEATH A STEEL SKY

Kult-Adventure voraus: Löse das Rätsel deiner Vergangenheit!

MASSENWEISE MAPS & MODS!



Damage Meters: Damit du immer weißt, wie viel Schaden du anrichtest.



Kompakt, knackig und intensiv: Jack Carver in neuen Abenteuern.



V.I.R.U.S.: Riesige Einzelspieler-Kampagne exklusiv für PC ACTION-Leser!



Weltexklusiv: Erster Beta-Test von Two Worlds



EXKLUSIVES VIDEO AUF DVD!

UNREAL TOURNAMENT 3

Vor Ort enthüllt: Neue Karten, Einzelspieler-Kampagne und Koop-Modus des Über-Shooters. Ab Seite 48 fallen dir die Augen aus dem Kopf!



TIMESHIFT

Exklusiv angespielt: Der Ego-Shooter kommt in neuem Glanz!



WORLD IN CONFLICT

Aufgedeckt: Die NATO-Fraktion im Strategie-Kracher.

SHIVERING ISLES

Getestet: Lohnt sich die Erweiterung für Oblivion-Fans?

4 195002 704998 06

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

WIR HABEN DAS TOR ZUR HÖLLE GEÖFFNET

„DIE WELT VON S.T.A.L.K.E.R. LÄSST MICH NICHT MEHR LOS. EIN SPIEL ZUM NIEDERKNIEN."
PC Games 5/2007

IM JAHR 2012 RÄCHT SICH DER HORROR VON TSCHERNOBYL







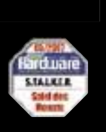










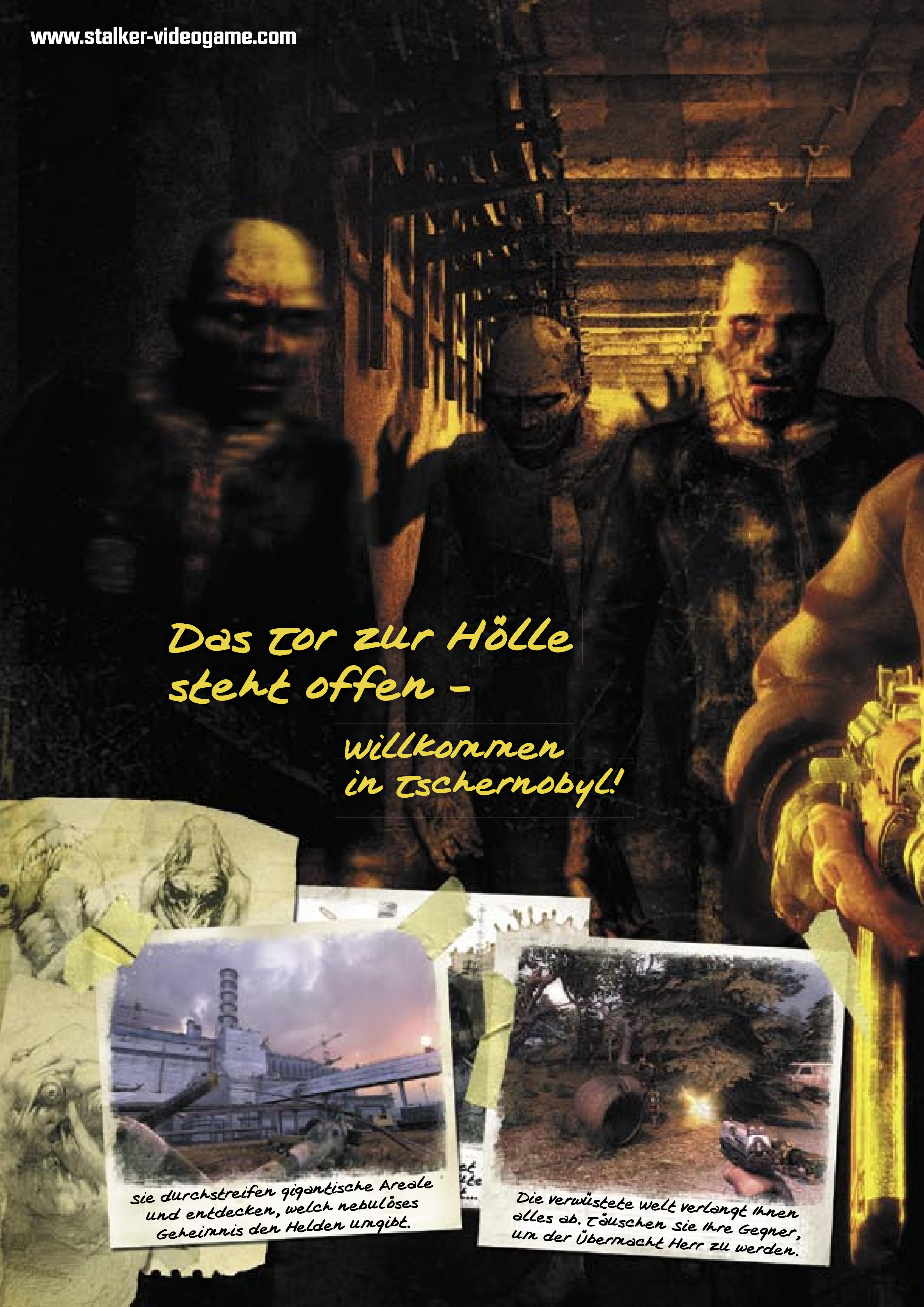








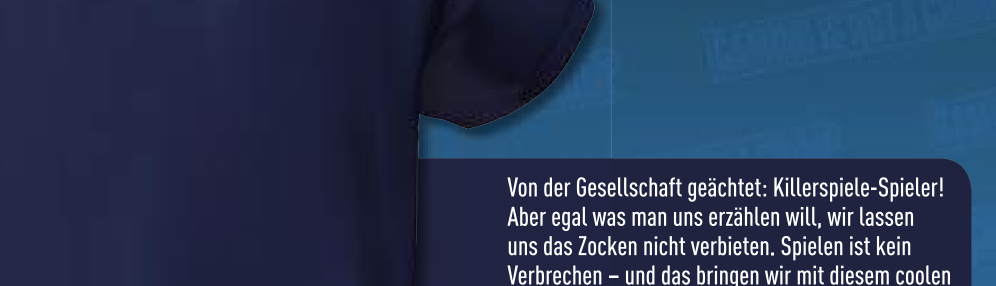



www.stalker-videogame.com
Das Tor zur Hölle steht offen –
willkommen in Tschernobyl!
Sie durchstreifen gigantische Areale und entdecken, welch nebulöses Geheimnis den Helden umgibt.
Die verwüstete Welt verlangt Ihnen alles ab. Täuschen Sie Ihre Gegner, um der Übermacht Herr zu werden.

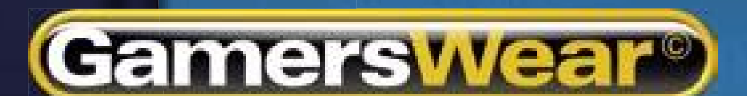

In den engen Gängen der verlassenen
Anlagen lauern obskure Kreaturen
und Mutanten.
Bleiben Sie loyal oder üben Sie Verrat?
Säen Sie Zwietracht zwischen den
Fraktionen – zu Ihrem Vorteil!

Keine Randgruppe!

Spielen ist kein Verbrechen. Das bringen wir zum Ausdruck.



Von der Gesellschaft geächtet: Killerspiele-Spieler! Aber egal was man uns erzählen will, wir lassen uns das Zocken nicht verbieten. Spielen ist kein Verbrechen – und das bringen wir mit diesem coolen Shirt zum Ausdruck!



Jetzt PC ACTION abonnieren und das „Gaming is not a crime"-Shirt abgreifen!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben)

Anschrift des neuen Abonnenten (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o.g. Anschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:
T-Shirt „Gaming is not a crime", navy, Gr. L
(Prämien-Nr. 002474)
Lieferung nur solange Vorrat reicht!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION.
Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

PA JA 09

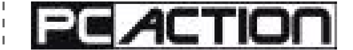
Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Die Redaktion

HEINRICH LENHARDT
ROLLENSPIELE, SPORT
... ist während der NHL-Play-offs besonders anstrengend und nervt die Kollegen mit Ellbogen-Checks und Monologen über Vancouver-Goalie Luongo.



JOACHIM HESSE
ACTION, ADVENTURES
... hat gerade seine 101. Ausgabe PC ACTION fertiggestellt und verteilt deshalb als Geschenk Elektroschocks für alle.



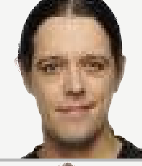
HARALD FRÄNKEL
ACTION, SPORT
... findet es die Meldung des Monats, dass Johannes Heesters mit dem Rauchen aufgehört hat. Nach 89 Jahren im Alter von 103. Sauber, Jopie, altes Haus!



WOLFGANG FISCHER
ROLLENSPIELE, ACTION
... verabschiedete sich direkt nach der Produktion in den Urlaub, um sich am Strand von Koh Samui von vollbusigen Thai-Mädels verwöhnen zu lassen.



RALPH WOLLNER
ACTION, SPORT
... freut sich, dass die Mädels bald wieder knappe Sachen tragen und somit ganze String-Armadas durch die Gegend laufen. Yeah!



LUKASZ CISZEWSKI
ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER
... grüßt Oliver „sm00th" Schnitte, der als angeblicher Homo-Callboy „Skippy" vor Blumenthals Tür antanzte („Isch habe niemanden bestellt!").



ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... sah in seiner neuen Wohnung etwa 50 Minuten lang einem Klempner bei der Arbeit zu. Dann war der Porno aus.



CHRISTIAN GÜRNTH
STRATEGIE, ACTION
... leistet sich nach sechs Monaten endlich ein neues Sofa und hat somit keine Kohle mehr für eine Playstation 3. Das Leben ist so ungerecht!



DENNIS BLUMENTHAL
STRATEGIE, TAKTIK-SHOOTER
... kann nicht verstehen, wieso er hinter seinem Steuer kein Fernsehen gucken darf. Er will alle Gesetze kippen, die ihm das Rasen untersagen.



MARC BREHME
MODS, ADVENTURES
... greift sich beim Preis der Playstation 3 an die Waffel und überlegt ernsthaft, eine Wii zu kaufen, um mal wieder Sport zu treiben – am Fernseher.



ANDREAS BERTITS
MODS, STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... hustet zur Zeit mit seiner Tochter um die Wette und war ganz erstaunt, wie schnell seine Frau an Ostern die versteckten Eier gefunden hat.



Echte Überflieger



Reisefieber in der Redaktion: PC ACTION macht die Welt unsicher.

Blumenthal: Puh, war das ein Trip nach Schweden. Von den gut aussehenden Blondinen konnte ich mich kaum losreißen.

Bertits: Schnell, den Notarzt! Ich glaube, das Koks des Kollegen Blumenthal war schlecht und er halluziniert, im Urlaub gewesen zu sein. Das durfte selbst ich seit Jahren nicht ...

Hesse: Unsinn, Urlaub! Herr Blumenthal war geschäftlich in Malmö und hat die Entwickler von *World in Conflict* besucht.

Gürnth: Gemein! Ich durfte nur nach Düsseldorf und Karlsruhe und habe auf dem Bahnhof durch das Gehetze sogar noch einige Gramm meines wertvollen Winterspecks verloren.

Brehme: Jammern Sie nicht rum, Gürnth, immerhin durften Sie mit *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs* und *Two Worlds* zwei feine neue Spiele begutachten.

Frank: Pah, gegen den generalüberholten Ego-Shooter *Timeshift*, den ich mir in Sankt Petersburg angesehen habe, ist das doch schlichtweg lachhaft.

Ciszewski: Sankt Petersburg? Ist das der Bruder von Sankt Martin?

Fränkel: Genau, Herr Cisumdenletztennervbringski. Und die Reifen meines BMWs sind ganz tolle Massagegeräte, die ich für Ihre Gesichtsbehandlung brauche.

Ciszewski: Was reimt sich auf Gestank? Frank! Muhahahaha!

Wollner: Ruhe jetzt, sonst zeigt Ihnen Herr Fischer gleich mal, was sich auf kicken reimt!

Fischer: Ihr Wunsch ist mir Befehl. Vorher möchte ich aber gern noch die Impressionen, die ich bei meinem Besuch bei Epic in North Carolina gewann, zu Papier bringen. *Unreal Tournament 3* sah echt fantastisch aus! Ich würde meine Freundin verkaufen, um es sofort weiterspielen zu dürfen.

Lenhardt: Imaginäre Dinge kauft Ihnen niemand ab, Fischer. Aber weil Ihnen Ihre tollen Gratisreisen so viel Freude machen, dürfen Sie ab sofort die Reisekosten selbst zahlen. Das erhöht meinen ... nun, den Gewinn von PC ACTION und nutzt uns allen. Ist das nicht prächtig?

Alle: Sie sind der hellste Stern am Horizont, Großmeister Lenhardt. Vielen Dank!

TEST DES MONATS



BETA-TEST



THEMA DES MONATS



PC ACTION 6/2007

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

EXTRA

MODS & MAPS

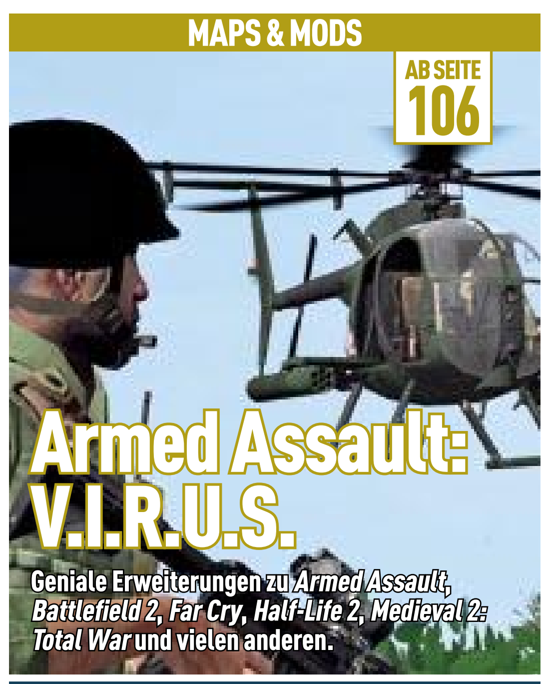
SPIELETIPPS

HARDWARE

Wir zeigen bei acht angesagten Titeln, wie Sie die optimalen Grafikeinstellungen finden.

MAPS & MODS

AB SEITE 106



Armed Assault: V.I.R.U.S.

Geniale Erweiterungen zu *Armed Assault, Battlefield 2, Far Cry, Half-Life 2, Medieval 2: Total War* und vielen anderen.

HARDWARE

AB SEITE 128



Scharf und billig

Trotz Ebbe in der Kasse wollen Sie scharfe Einblicke? Das geht mit Jenna-Jameson-DVDs – und mit Einsteiger-Grafikkarten ab 150 Euro.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

3 Vollversionen: Beneath a Steel Sky • Boobie Beach • Rainbow Six 3: Raven Shield • **5 Spiele-Demos:** Bus Driver • Moorhuhn Kart 3 • Penumbra: Im Halbschatten - Prolog • Steel Walker • TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles • **14 Videos:** Ancient Wars: Sparta • Charts • Crysis • Die Siedler 6 • Far Cry: Hell in Paradise • Frontline: Fields of Thunder • PC ACTION kocht Supreme Filet Commander • PC ACTION spielt Winter Games • Sonderveröffentlichung: Dawn of Magic • The Elder Scrolls 4: Shivering Isles • Two Worlds • Unreal Tournament 3 • Warpath • World in Conflict • **Trailer:** TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles • **6 Extras:** Blasc 2.0 Tutorial-Video • Blasc 2.0 • MyBuffed Tutorial Video • DVD-Titelsong Elision: Things are far from OK (mp3) • PC ACTION Podcast #5 • PC ACTION kocht Birnout Revenge

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, aber mit einem erweiterten Mod-Video zu Far Cry: Hell in Paradise

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft

VOLLVERSION



Rainbow Six 3: Raven Shield

Hauen Sie als Anti-Terror-Einheit Rainbow Six den fiesen Terroristen auf die Finger! So muss ein Taktik-Shooter sein.

- ACHTUNG! Die Seriennummer finden Sie auf der DVD-Hülle!
- Kampagnen-Modus mit 15 Missionen
- *Unreal*-Engine 2.0 (bekannt aus *Unreal Tournament 2004*)
- Mehr als 50 Waffen
- Feiner Mehrspieler-Modus
- PC ACTION-Wertung: 86% (Ausgabe 3/2003)

GENRE	Taktik-Shooter
VORAUSSETZUNG	600 MHz, 256 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.ravenshield.de



VOLLVERSION

Boobie Beach

Juhu! *Boobie Beach* macht heiße Männerfantasien wahr.



- Vollbusige Pixeldamen hauen am Strand mit ihren sekundären Geschlechtsmerkmalen Bälle über das Netz. Hurra, das Leben hat wieder einen Sinn!
- Möpse, Hupen, Tüten, Glocken!
- Lustige Comic-Grafik
- Noch mehr Möpse, Hupen, Tüten, Glocken!

GENRE	Sportspiel
VORAUSSETZUNG	700 MHz, 512 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.fuegerstef.de



VOLLVERSION

Beneath a Steel Sky

Retro rockt! Diesmal gibt's ein Adventure aus dem Jahr 1994.



- Von den Machern der Abenteuer-Klassiker *Baphomets Fluch* und *Lure of the Temptress*
- Science-Fiction-Szenario mit guter, alter Point-&-Click-Maussteuerung
- Rätseln Sie sich als Held Robert Foster durch einen mysteriösen Industriekomplex

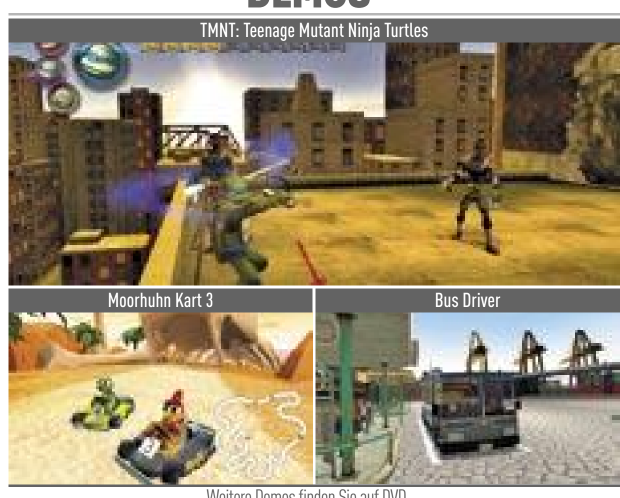
GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	100 MHz, 64 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch (deutsche Untertitel)
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.revolution.co.uk

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

Einkaufsliste
Hähnchenbrustfilet
Bauchspeck
Kapern
Nudeln
Champignons
Zwiebel
Paprika
Ajvar
ca. 17,55,- €

DEMOS



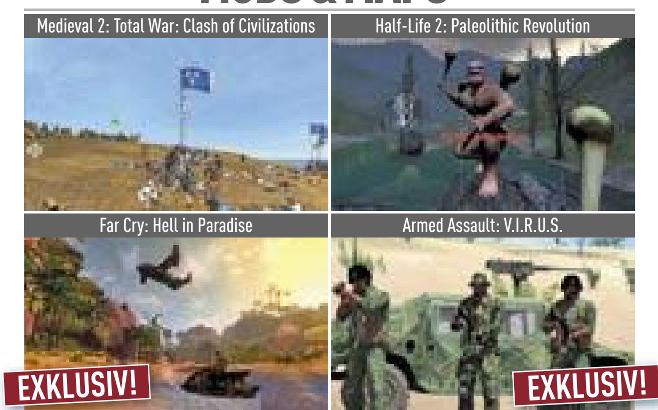
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles

Moorhuhn Kart 3

Bus Driver

Weitere Demos finden Sie auf DVD.

MODS & MAPS



Medieval 2: Total War: Clash of Civilizations

Half-Life 2: Paleolithic Revolution

Far Cry: Hell in Paradise — EXKLUSIV!

Armed Assault: V.I.R.U.S. — EXKLUSIV!

Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS



Crysis

The Elder Scrolls 4: Shivering Isles

Die Siedler 6

Two Worlds

World in Conflict

Unreal Tournament 3

PC ACTION kocht Supreme Filet Commander

PC ACTION spielt Winter Games

Weitere Videos finden Sie auf DVD.

Vollversion: Beneath a Steel Sky



Das bekannte 2D-Adventure ist zurück: Knacken Sie einen mysteriösen Kriminalfall.

Vollversion: Boobie Beach

Frauen mit großer Oberweite hauen Bälle übers Netz – eine echte Männerfantasie.

Vollversion: Rainbow Six 3: Raven Shield

Hauen Sie im Taktik-Shooter *Rainbow Six* den Pixelterroristen auf die Finger!

PC ACTION

Rainbow Six 3: Raven Shield, Beneath a Steel Sky, Boobie Beach

6/2007

DVD

SEITE A

VOLLVERSION:
Beneath a Steel Sky
Boobie Beach
Rainbow Six 3: Raven Shield

DEMOS:
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles

MODS & MAPS:
Armed Assault
- V.I.R.U.S.

TOOLS:
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Gamers.IRC 5.01
Smartserver
Suche
VLC 0.8.4a win32
Wallpapers

PATCHES:
Age of Empires 3 v1.11
Age of Empires 3: The War Chiefs v1.03 (d)
Silent Hunter 4 v1.1 (int)
Silverfall v1.16 (int)
Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben v1.1 (d)
S.T.A.L.K.E.R. v1.0001 (d)
The Elder Scrolls 4: Oblivion v1.2 (d)
Titan Quest v1.30 von v1.01 (int)
Warhammer 40.000: Dawn of War - Dark Crusade v1.20 (int)

HARDWARE-TREIBER:
Vista x64
- 100.65 Forceware Winvista 64bit international whql
- Ati Catalyst CCC 7.2 Vista 64
Vista x86
- 100.65 Forceware Winvista 32bit international whql
- Ati Catalyst CCC 7.2 Vista 32

HARDWARE-TOOLS:
7-Zip v.4.42
Ati Catalyst-Treiber bei Nforce4-Problemen
Atitool v.0.25 Beta15
Atuner v.1.9.60.9147
CPU-Z v.1.38
Forcewareunlock
Fraps v.2.8.1
Memtest86+
Microsoft .NET Framework v.2.0
Nhancer v.2.1.0
Nvhardpage v.SE 3.4
Powerstrip v.3.73
Prime95 v.2.414 32Bit
Prime95 v.2.414 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC16
Rtool v.0.9.9.8 RC11
Sisoftware Sandra Lite v.11.17
Speedfan v.4.31

SEITE B

DEMOS:
Bus Driver
Moorhuhn Kart 3
Penumbra: Im Halbschatten - Episode 1
Steel Walker

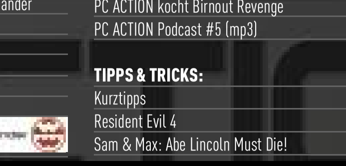
VIDEOS:
Ancient Wars: Sparta
Charts
Crysis
Die Siedler 6
Far Cry: Hell in Paradise (erweitert auf AB-18-VERSION!)
Frontline: Fields of Thunder
PC ACTION kocht Supreme Filet Commander
PC ACTION spielt Winter Games
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles
Two Worlds
Unreal Tournament 3
Warpath
Welt der Wunder („Killerspiele")
World in Conflict
Sonderveröffentlichung:
Dawn of Magic

MODS & MAPS:
Far Cry
- Hell in Paradise
Half-Life 2
- Decloak Source
- Mammouth Party
- Paleolithic Revolution
Medieval 2: Total War
- Clash of Civilization
Neverwinter Nights 2
- Stormchaser
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Die Legende um Löwenherz
- Doom
- Marodan Osdakal v2.01
- Mod-Sammlung
Titan Quest: Immortal Throne
- Sprach-Update-Paket
World of Warcraft
- Mod Damage Meters

EXTRAS:
Blasc 2.0
Blasc 2.0 Tutorial-Video
Elision: Things are far from ok (mp3)
MyBuffed Tutorial-Video
PC ACTION kocht Birnout Revenge
PC ACTION Podcast #5 (mp3)

TIPPS & TRICKS:
Kurztipps
Resident Evil 4
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!



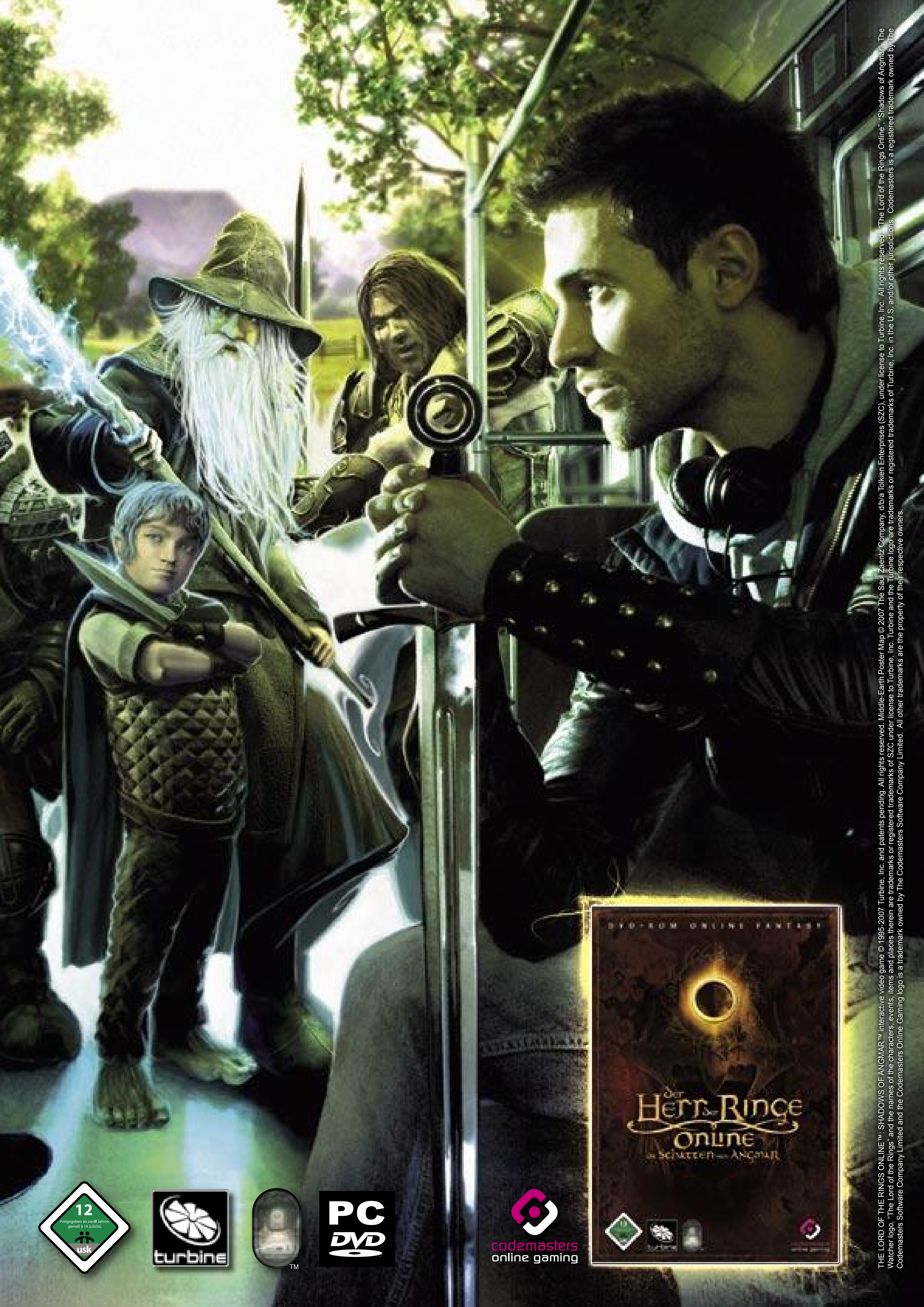
PC CD-ROM

Tom Clancy's RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD

Ubi Soft

PC ACTION


Wenn Du nicht
nach Mittelerde kommst,
kommt Mittelerde zu Dir
www.auf-nach-mittelerde.de



12
usk
turbine
PC
DVD
codemasters
online gaming
DVD-ROM ONLINE FANTASY
Der Herr der Ringe Online
Die Schatten von Angmar
THE LORD OF THE RINGS ONLINE™: SHADOWS OF ANGMAR™ interactive video game © 1995-2007 Turbine, Inc. and patents pending. All rights reserved. Middle-Earth Poster Map © 2007 The Saul Zaentz Company, d/b/a Tolkien Enterprises (SZC), under license to Turbine, Inc. All rights reserved. "The Lord of the Rings Online", "Shadows of Angmar", The Watcher logo, "The Lord of the Rings" and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Turbine, Inc. Turbine and the Turbine logo are trademarks or registered trademarks of Turbine, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions. Codemasters is a registered trademark owned by The Codemasters Software Company Limited and the Codemasters Online Gaming logo is a trademark owned by The Codemasters Software Company Limited. All other trademarks are the property of their respective owners.

TOP NEWS

Szenen aus dem ersten Trailer: Der noch namenlose Held präsentiert sich im New-York-Pendant Liberty City.

»Alte Zigeuner-Weisheit: Nach mir die Sintiflut!«

»Der Bruder von Ray Charles: Ray Klame!«

Schicke Schauplätze aus dem Trailer: das Zentrum New Yorks (oben) und der Hafen (unten).

»Hat eine Erektion: *Half-Life-2*-Strider.«

GRAND THEFT AUTO 4

Immigrantenstadl

Die Welt hält den Atem an: die ersten Bilder zum Nachfolger von *San Andreas*!

ACTION | „Das Leben ist kompliziert. Ich habe Menschen umgebracht, Menschen geschmuggelt, Menschen verkauft. Vielleicht werden hier die Dinge anders sein." Das sind die ersten Worte des noch namenlosen *Grand Theft Auto 4*-Protagonisten. Als Entwickler Rockstar Ende März den ersten Trailer zu seiner neuesten Kriminellensimulation ins Internet stellte, löste dies einen ähnlichen Ansturm aus wie einst das Heimvideo von Paris Hilton. Im Trailer lassen sich einige Schauplätze aus der Pixelmetropole Liberty City bewundern, die an New York City angelehnt ist. Darunter virtuelle Pendants des Times Square, Empire State Building und der Freiheitsstatue. Bereits in *GTA* und *GTA 3* durften Spieler durch das leicht abgewandelte New York rasen. Anhand der Videoszenen lässt sich jedoch erahnen, dass sich die Macher diesmal viel näher an die Realvorlage halten als bisher.

HELD ODER LEBEN

Was es genau mit dem düsteren Hauptcharakter auf sich hat, der mit einem starken ausländischen Akzent spricht, ist bisher nicht bekannt. Wir spekulieren: In *GTA 4* spielen Sie einen Menschenschmuggler aus Nordafrika oder Osteuropa, der im Land der unbegrenzten Möglichkeiten das ganz große Geld machen will. Nach den Episoden *Vice City* und *San Andreas*, die beide auf die stark in die Jahre gekommene *GTA 3*-Grafik-Engine zurückgreifen, kommt nun die Rage-Engine mit sehr attraktiven Tag- und Nachtwechseln zum Einsatz. Den Erscheinungstag – 19. Oktober – ganz dick im Kalender markieren!

Lukasz Ciszewski

Info: www.rockstargames.com/IV

DEVIL MAY CRY 4

Schach-Matt, Dämon!



»Neulich im Seniorenheim: Kampf um die letzten Plätze beim Bingo.«

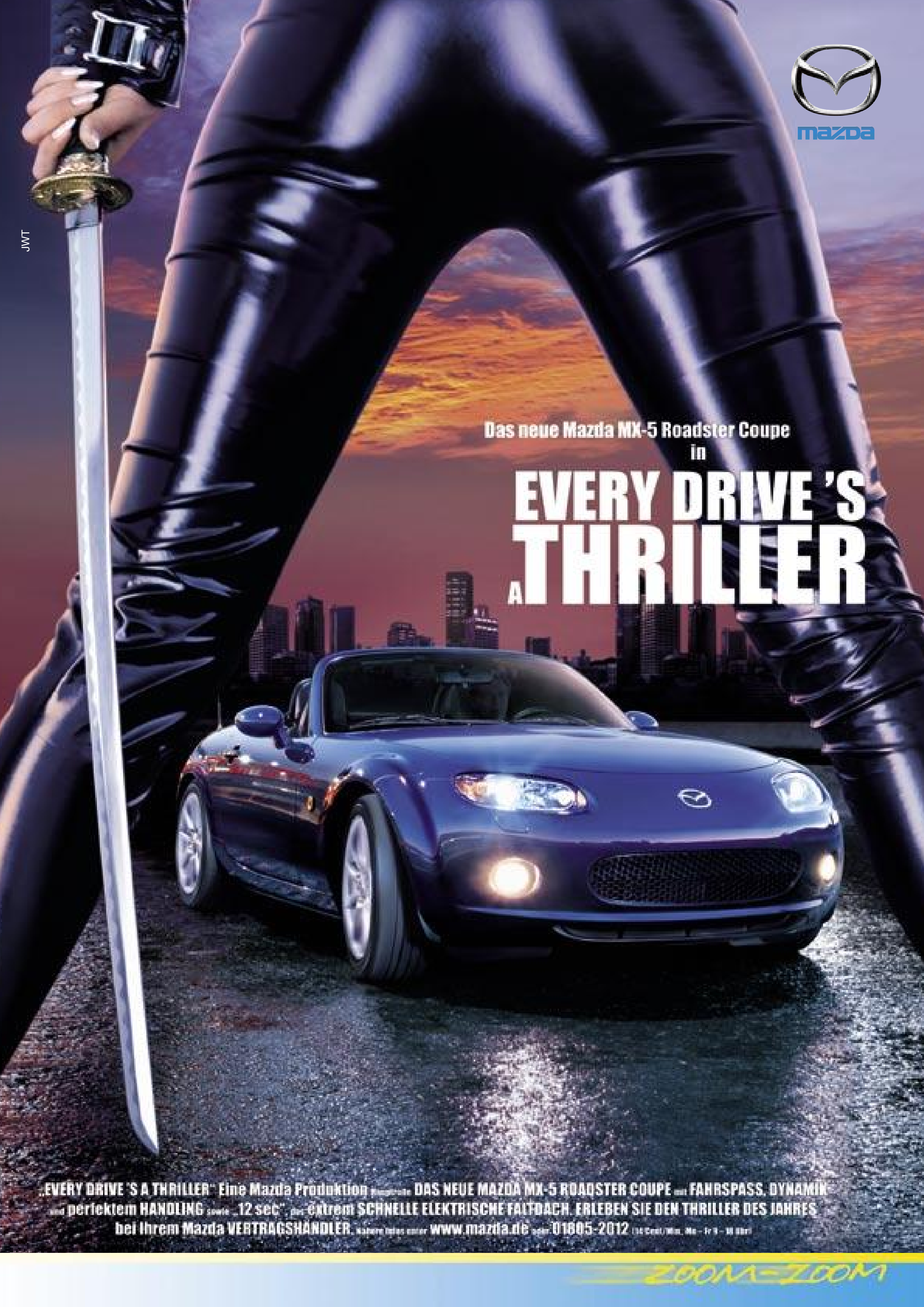
In Aktion: der neue *Devil May Cry*-Protagonist Nero (links).

Die actionreiche Dämonenjagd geht weiter! Diesmal sogar direkt auf dem PC.

ACTION | Anhänger von knallharten Actionspielen frohlocken: Das bereits 2005 angekündigte *Devil May Cry 4* erscheint nicht nur für Konsole. Waren Sie bisher mit dem coolen, schon fast metrosexuellen Dämonenjäger Dante unterwegs, übernimmt in Teil 4 Revolverschwinger Nero seine Rolle. In einem düsteren Gothic-Szenario demontiert er die Höllenbrut mit dicken Wummen und Schwertern. Die weibliche Nebendarstellerin Kyrie unterstützt ihn dabei. Ob was zwischen den beiden läuft, ist bisher nicht bekannt. Wir sind optimistisch, dass die PC-Fassung technisch weitaus gelungener ausfällt als der optisch miese Vorgänger namens *Dantes Erwachen* (PC ACTION Ausgabe 9/2006, Einzelspielerwertung 73 %). Grund: *Devil May Cry 4* wird primär für die leistungsstarken Xbox 360 und Playstation 3 entwickelt, sodass einer ähnlichen PC-Grafikpracht nichts im Wege steht. Einen Veröffentlichungstermin gibt es bisher nicht.

Lukasz Ciszewski

Info: www.capcom.co.jp/devil4


JWT
mazda
Das neue Mazda MX-5 Roadster Coupe
in
EVERY DRIVE 'S A THRILLER
„EVERY DRIVE 'S A THRILLER" Eine Mazda Produktion DAS NEUE MAZDA MX-5 ROADSTER COUPE FAHRSPASS, DYNAMIK
perfektem HANDLING „12 sec", extrem SCHNELLE ELEKTRISCHE FALTDACH. ERLEBEN SIE DEN THRILLER DES JAHRES
bei Ihrem Mazda VERTRAGSHÄNDLER. www.mazda.de 01805-2012
ZOOM-ZOOM

HEIST

Ein Colt für alle Überfälle



In *Heist* betätigen Sie sich als Räuber im sonnigen San Francisco. Mit Ihrer Bande überfallen Sie alle möglichen Geschäfte.

»Welcher Scherzkeks hat mir eine Wunderkerze in den Pistolenlauf gesteckt?«

Bankraub wird in Deutschland mit mindestens einem Jahr Freiheitsstrafe geahndet. Gott sei Dank gibt es *Heist*!

ACTION | Viele Menschen kennen das nicht nur aus einem Die-Ärzte-Lied: verspekuliert an der Börse, der BMW ist kaputt und der Dealer gibt keinen Kredit. In solch einem Fall kommt so manchem Kerl Bankraub als Lösung in den Sinn. Da das Strafmaß dafür bei uns recht hoch ist, sollte man sich die Sache besser schenken. Virtuell können Sie dagegen ab dem vierten Quartal 2007 die Bank Ihres Vertrauens ausnehmen, nämlich in *Heist*. Das Ganze spielt in San Francisco im Sommer 1969. Sie übernehmen die Rolle von Johnny Sutton, einem jungen aufstrebenden Ganoven. Ihr Plan: das San Francisco Mint – eine der größten und sichersten Banken der Stadt – ausrauben. Wie im richtigen Leben müssen Sie sich aber erst einmal hocharbeiten, denn für so einen Coup braucht man Erfahrung, Startkapital und ordentliche Argumente. Käme blöd, nur mit Ski-Maske und Wasserpistole den Kassierer einschüchtern zu wollen. Da die Polizei nicht untätig ist, geraten Sie manchmal in die Bredouille und müssen auf den bereitstehenden Fluchtwagen zurückgreifen. Der Hersteller verspricht ordentlich Action und rasante Verfolgungsjagden. Wir sind gespannt. Dennis Blumenthal

Info: www.codemasters.de

Die schlimmsten Räuber

Bei *Heist* rauben Sie eine Bank aus, im echten Leben gibt's allerdings viel schlimmere Räuber!

Robin Hood



Der Rächer der Armen lebte in den Wäldern des Sherwood Forest. Robin Hood hat zweifelhafte Berühmtheit erlangt, indem er die Reichen beklaute und dann alles irgendwelchen Pennern schenkte, statt sich davon Frauen zu kaufen. So eine Flachpfeife!

Vater Staat

Foto: CSU.de



Räuber der absoluten Meisterklasse. Ob Märchensteuer, Ökosteuer oder Edmund Stoibers Visage – der Staat mobbt den kleinen Bürger, wo es nur geht. Und zwar völlig legal! Folge: Die Armen werden immer ärmer, die PC ACTION-Redakteure immer reicher. Hurra!

Frauen



Die Frauen rauben dem Menschen nicht nur den letzten Nerv, sondern auch noch Zeit und Geld. Unsere Recherchen in lokalen Puffs erleichterten uns gleich um mehrere Hundert Euro und verschlangen elf Stunden unseres Lebens. Fazit: Schwul sein wie Herr Ciszewski ist billiger!



BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: SCHMERZEXPERIMENTE MIT KINDERN



»Hurra, der AIDS-Test fiel positiv aus!«

Auch behinderte Menschen und die Tiere auf dem Foto können ein Selbstwertgefühl entwickeln und sich am Leben erfreuen.

Fremdgehen wird bestraft

Ich habe meinen PC betrogen. Es fing damit an, dass ich immer weniger mit ihm spielte. Irgendwann nutzte ich ihn nur noch zum Surfen oder als elektronische Schreibmaschine. Dann kam die Playstation 3 raus. Dank PS3-Linux-Kompatibilität und Open Office brauchte ich den PC nicht mal mehr, um zu arbeiten. Der Personal Computer wurde für mich völlig wertlos. Als ob das nicht schon genug wäre, erwarb ich auch noch einen Mac Mini als Mediacenter. Mitleidig sah ich den Windows-PC-Elektroschrott an: „Sieh nur, was aus dir geworden ist, du alte Scheiße! Einst war ich froh, dass ich dich hab, doch mittlerweile würde ich dich am liebsten auf den Müll schmeißen, du klobiges Mistteil!" Doof, dass meine Freundin nebenan saß und sich angesprochen fühlte. Die Unglückssträhne begann aber erst, denn dann verabschiedete sich auch noch meine Playstation 3. „Kein Problem, wir holen das defekte Gerät innerhalb von zwei Tagen ab!", versicherte mir der Telefon-Support-Affe. Nach über einer Woche saß ich immer noch auf der defekten Kackkiste. Aber ich hatte ja immer noch meinen coolen, trendigen Stylo-Mac! Allerdings bemerkte ich, dass man damit nix machen kann, außer Google Earth anzugucken und im Internet zu surfen. Ich lernte schmerzlich, dass es eben nicht ganz ohne PC geht. Beinahe reumütig schlurfte ich zum vermeintlich nutzlosen Rechner zurück, drückte den Netzschalter. Aber nix kam. Der PC war tot. Er starb wohl an gebrochenem Herzen. So wie bei alten Leute, wo der eine Ehepartner zuerst wegfreckt. Jetzt habe ich gar nichts mehr. Liebend gerne würde ich PS3 und Mac in die Tonne treten, wenn ich dafür wieder meinen alten PC haben könnte. Ich werde nie mehr so glücklich sein wie früher.



In *Halo 2* sind spannende Feuergefechte in Raumschiffen an der Tagesordnung.

»Lustig: *Boulder Dash 3D*.«

HALO 2

Alte Liebe

Zu spät! Das ist zum einen ein super Lied, zum anderen die treffende Beschreibung für den Erscheinungstermin von *Halo 2*.

EGO-SHOOTER | Im Rahmen der Veranstaltung Games for Windows lud Microsoft zu einer Präsentation nach München ein. Dort demonstrierten uns einige Vertreter des Software-Giganten die Vorteile, die das neue Betriebssystem Windows Vista für Spieler parat hält. Teil der Veranstaltung war die Vorschau auf einige Spiele, zum Beispiel *Halo 2*, die das Prädikat „Games for Windows" erhalten. Die vorgestellten Titel durften von uns angespielt werden. Mit dabei waren neben *Halo 2* noch *Shadowrun* und das von Action-Spielern heiß ersehnte *Crysis*. Wir nahmen die Gelegenheit wahr und legten Hand an so ziemlich alles, was uns in die Finger kam. Nur die knapp bekleideten Hostessen entgingen uns geschickt. Als wir endlich die Möglichkeit bekamen, *Halo 2* Probe zu spielen, machte sich ein Gefühl der Ernüchterung bei uns breit. Mag sein, dass es am Grafik-Leckerbissen *Crysis* lag, der keine zwei Meter daneben lief, doch die Grafik von *Halo 2* ist – an heutigen Standards gemessen – nicht mehr wirklich spektakulär. Texturen wirkten undetailliert, die Figuren und das Level-Design irgendwie grob. Man merkt dem Spiel eben an, dass es bereits im Jahr 2004 für die Xbox erschienen ist. Zwar spürt man, dass die aufgebohrte Grafik von der neuen Hardware profitiert und das Xbox-Pendant im direkten Vergleich hinter sich lässt, aber im Vergleich mit aktuellen Spielen hat sie keine Chance. Bleibt zu hoffen, dass das Spielgefühl die Grafik-Defizite wettmacht. Ab 18. Mai 2007 wissen wir mehr. Dann erscheint *Halo 2* in Deutschland. Dennis Blumenthal

Info: www.microsoft.com/games/halo2/

THEMA „KILLERSPIELE"

Fall Beckstein: Fehl-Anzeige



Innenminister Dr. Günther Beckstein.

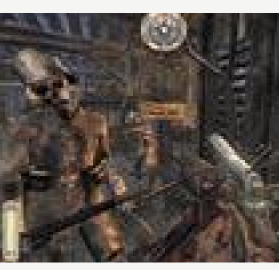
Die Anzeige wegen „Beleidigung, übler Nachrede und Volksverhetzung" gegen Dr. Günther Beckstein ist abgeschmettert.

POLITIK | Wie berichtet, war der bayerische Innenminister im Zuge der „Killerspiele"-Debatte von einem PC ACTION-Leser angezeigt worden. Der 44-jährige Kölner hatte dies getan, weil der Politiker unter anderem geäußert haben soll, dass Spieler durch die Spiele zu Mördern ausgebildet würden und tödliche Zeitbomben seien. Die Staatsanwaltschaft München sah nun keinen „Anfangsverdacht zur Verfolgung einer Straftat". Begründung: „Gegenstand des Verfahrens ist die Forderung von Günther Beckstein, bestimmte Computerspiele mit Kinderpornografie gleichzusetzen. [...] Es muss Politikern freigestellt bleiben, Denkanstöße zu ihrer Meinung nach wünschenswerten Maßnahmen zu geben." Der Kölner zeigte sich enttäuscht: „Gegenstand des Verfahrens war nicht die Forderung des Herrn Beckstein, sondern die Folgen der solchen, welche ich in meiner Anzeige ja auch beschrieben habe." Mehr zum Thema finden Sie auf www.pcaction.de (als Suchbegriff 24F2 eingeben und „Webcode" klicken. Harald Fränkel

Info: www.pcaction.de

LIES MICH!

Necrovision



Ego-Shooter | Es gibt wirklich abgedrehte Spielideen. Eine davon nennt sich *Necrovision* und versetzt Sie in die Zeit des Ersten Weltkriegs. Hier haben Sie es nicht nur mit Soldaten zu tun, sondern geraten in einen buchstäblich höllischen Konflikt. Dämonen und Untote treiben ihr Unwesen. Sie treten den finsteren Kreaturen mit den Waffen der damaligen Zeit entgegen und nutzen zusätzlich die Magie und die Umgebung, um sich Ihrer virtuellen Haut zu wehren. Der Ego-Shooter der polnischen Entwickler The Farm 13 soll 2008 erscheinen. (AB)

Info: www.virginplay.es

Company of Heroes: Opposing Fronts

Echtzeit-Strategie | Wenn Sie nach neuen Abenteuern der Able-Company aus *Company of Heroes* lechzen, haben wir die perfekte Neuigkeit für Sie. Entwickler Relic Entertainment werkelt derzeit an der Fortsetzung des taktischen Schlachten-Epos in Form des eigenständig lauffähigen Add-ons *Opposing Fronts*. Der Erscheinungstermin ist für Herbst 2007 angesetzt. In der nächsten Ausgabe erfahren Sie voraussichtlich mehr. (AB)

Info: www.relic.com

Paradise City



Rollenspiel | Wenn wir von hirntoten Blutsaugern sprechen, meinen wir keine Politiker, sondern natürlich Vampire. Die fallen in *Paradise City* von Sirius Games über die amerikanische Bevölkerung her. Weil diese mit ihrem derzeitigen Präsidenten schon genug gestraft ist, greifen Sie in der Rolle eines von drei Verbrechern zu den Waffen. Die Polizei schickt Sie in die namensgebende Stadt Paradise City, um den Ort nach und nach zurückzuerobern und die Unterwelt – die als Wurzel der Seuche gilt – zu infiltrieren. Bis zur Veröffentlichung im Mai erfreuen Sie sich an neuen Bildern. (AB)

Info: www.paradisecity-thegame.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	■	1	Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	EA
2	■	2	Test Drive Unlimited	Atari
3	■	3	WoW: The Burning Crusade	Vivendi Universal
4	■	4	Supreme Commander	THQ
5	■	5	Jade Empire: Special Edition	Take 2
6	▲	7	Counter-Strike Source	Vivendi Universal
7	▲	8	World of Warcraft	Vivendi Universal
8	▲	10	Titan Quest: Immortal Throne	THQ
9	▼	6	Resident Evil 4	Ubisoft
10	▼	9	FM 07: Verlängerung	EA

Quelle: Saturn

Lustobjekt des Monats

Steckbrief

Spiel: Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Name: Grace Park
Künstlername: Lt. Sandra Telfair
Position: GDI-Offizier
Alter: 33, auch wenn sie wie 17 aussieht (14. März 1974)
Geschätzte Körbchengröße: Eine gute Handvoll, das passt!
Geburtsort: Los Angeles
Internetseite: www.scifi.com/battlestar
Augen, die wir uns ausstechen lassen würden, um einen Abend mit ihr zu verbringen: Drei
Neuigkeiten: Grace Park verkörpert, wenn Sie nicht gerade in Computerspielen auftaucht, Sharon „Boomer" Valerii in der Science-Fiction-Serie *Battlestar Galactica* (Premiere, RTL 2). Bei unserem Interview ließ die schöne Grace verlauten: „Eigentlich mache ich mir normalerweise nicht so viel aus langhaarigen Burschen, die womöglich noch Gitarre spielen." Da haben die Kollegen Wollner und Hesse wohl Pech!

Die schöne Grace Park, in Los Angeles geboren, ist derzeit als Lt. Sandra Telfair aufseiten der GDI in *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* zu sehen.

Foto: SciFi Channel, USA

Nimm zwei!

10TACLE STUDIOS

Wie heißt der Produzent und Spender der Gewinnspielpreise?
A) Abgetakelt
B) 10tacle
C) Guten Tacl



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 21. Mai 2007.

OVERCLOCKED

Total abgedreht



Um an wichtige Informationen zu kommen, sprechen Sie in der Nervenheilanstalt natürlich auch mit Ärzten und Pflegern.

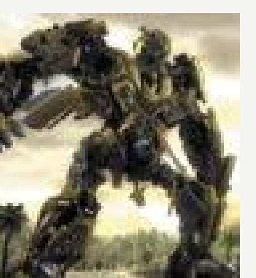
Im Oktober steht ein politischer Psycho-Thriller rund um Kriegspsychologie- und Kriegssimulationsforschung auf der Matte. Klingt ganz schön krank.

ADVENTURE | Wenn psychisch gestörte Menschen eingepfercht sind, muss es sich nicht zwingend um die PC ACTION-Redaktion handeln. Im Point-&-Click-Adventure *Overclocked* von House of Tales lösen Sie das Rätsel um die Insassen einer Nervenheilanstalt, indem Sie deren Erinnerungsfragmente nachspielen. Die Suche nach Gegenständen und deren Kombination tritt aber etwas in den Hintergrund, denn: „Wir wollen, dass die Story das zentrale Rätsel ist", so Entwickler Martin Ganteföhr bei seinem Besuch in der Redaktion. Marc Brehme

Info: www.overclocked-game.com

LIES MICH!

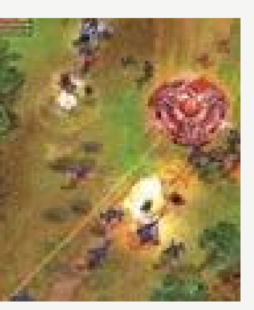
Transformers



Action | Pünktlich zum Kinofilm von Produzent Steven Spielberg erscheint die PC-Umsetzung von Transformers diesen Sommer. Sie haben mal wieder die ehrwürdige Aufgabe, die Erde zu retten und die bösen Deceptions (unglaublich fiese Roboter) in den blechernen Hintern zu treten. Dabei steuern Sie einen von 20 riesigen Stahlcharakteren und verwandeln die gesamte Umgebung in Schutt und Asche. Hell-Yeah! (RW)

Info: www.activision.com

Arena Wars Reloaded



Echtzeit-Strategie | Herausgeber Dtp gab die Entwicklung von *Arena Wars Reloaded* bekannt. Ein Veröffentlichungstermin ist nicht genau bekannt – das Spiel soll aber irgendwann im nächsten Jahr erscheinen. Bei der *Reloaded*-Fassung handelt es sich um den rundum überarbeiteten ersten Teil *Arena Wars*. Dieser stammte aus der Feder von nur vier Entwicklern und sahnte beim Deutschen Entwicklerpreis dank sinnvoller Elemente, etwa der Unterstützung der Webcam in Mehrspielerpartien, den Innovationspreis der Jury ab. (AF)

Info: www.arenawars.de

Sonderheft zu World of Warcraft



Sonderheft | Das neue Sonderheft von PC Games Hardware wendet sich an Spieler von *World of Warcraft* samt Add-on *The Burning Crusade*. Wie läuft das Spiel unter Windows Vista und mit Breitbild-Monitoren? Wie programmiere ich eigene Makros und Skripte? Die Antworten finden Sie im Sonderheft unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware. Die knapp acht Gigabyte fassende DVD enthält alle wichtigen Tools und Updates sowie ein exklusives Tastatur-Programm. Umfang: 68 Seiten plus eine DIN-A1-Weltkarte – für einen fairen Preis von 6,99 Euro. (AF)

Info: www.pcgameshardware.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Wenn heute Bundestagswahlen wären, wen würden Sie wählen?

Partei	Anteil
B90/Die Grünen	8,25 %
CDU/CSU	9,02 %
SPD	13,66 %
Die Linke	9,53 %
Gar keinen	31,19 %
FDP	11,08 %
Andere Parteien	17,27 %

COLIN MCRAE: DIRT

Mach dich auf den Staub!



Der Prototyp des neuen Lancia Stratos düst über Schotterpisten. Dabei verformt sich der Untergrund wirklichkeitsnah.

Nach dem Besuch von Codemasters in der PC ACTION-Redaktion herrschte große Begeisterung. Der neue McRae-Titel sieht schon jetzt verdammt gut aus.

RENNSPIEL | Wir hatten das Glück und durften die erste Version von *Colin McRae: DIRT* selbst anspielen. Dabei handelte es sich zwar um den Xbox-360-Code, doch laut Aussagen des PR-Managers ist er mit der PC-Variante identisch. Bereits nach einer Rallye-Etappe verfiel Herr Wollner in tranceähnliche Zustände und verteidigte das Gamepad mit seinem Leben. Das ist auch kein Wunder, denn was sich auf der Mattscheibe abspielte, war schlichtweg atemberaubend: super detaillierte Strecken und ein Schadensmodell, dass dem von Axel Schulz' Visage in nichts nachsteht. Besonders witzig: Durch das neue Physiksystem verformen sich nicht nur die Autos, sondern auch der Untergrund – Spurrinnen werden tiefer und schlammige Fahrbahnen noch rutschiger. So direkt hat man die Beschaffenheit der Pisten noch nie gespürt. Neben klassischen Rallye-Disziplinen wie Etappenrennen bietet *DIRT* den neuen Rally-Raid-Modus. Hier heizen Sie – ähnlich der Rallye Paris-Dakar – von Punkt A nach B, ganz ohne Streckenbegrenzungen, und müssen die beste Route finden. Damit Sie nicht, wie im Rallye-Sport üblich, nur alleine auf der Piste herumgondeln, messen Sie sich im Rally-Cross-Modus in Kopf-an-Kopf-Duellen mit anderen Fahren. Der neue *Colin* geht im Juni an den Start.

Ralph Wollner

Info: www.codemasters.de/dirt



Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.

1. Crysis

»Besteht nicht jeder: Führerscheinprüfung im Irak.«

Durch einen Kunstschuss sorgt der Protagonist von *Crysis* dafür, dass ein auf ihn zurasender Jeep vom Weg abkommt.

1 ■ (1)

Worum geht es?

Aliens im intergalaktischen Skiurlaub steuern eine koreanische Insel an, um die Pisten dort unsicher zu machen. Da auf dem tropischen Eiland kein Schnee liegt, werfen die Außerirdischen schnell ihre Eis- und Schneekanonen an. Die Koreaner und das zufällig vorbeischneiende Team America finden das nicht witzig und nehmen den Kampf auf.

Warum brauchst du es?

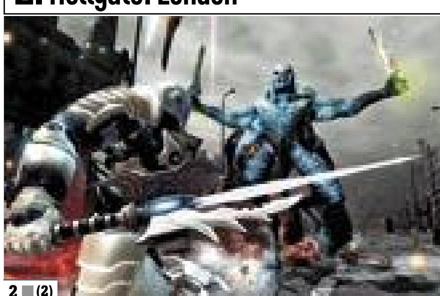
Crysis ist perfekt in Szene gesetzte Shooter-Action made in Germany, gepaart mit fantastischer Optik und einer hollywoodreifen Story, der Sie sich nicht entziehen können. Mal ehrlich: skilaufende Tentakel-Aliens in einem tropischen Inselparadies – das müssen Sie einfach sehen und spielen!

Was gibt es Neues?

Alles, was mit dem Thema Skilaufen zu tun hat, ist natürlich frei erfunden. Unberührt davon bleibt die Aussage, dass Sie *Crysis* selbst erleben müssen. Dazu haben Sie jetzt die Chance! Legen Sie sofort die PC ACTION-DVD ein und ziehen Sie sich ein Video mit neuen Spielszenen rein, das wir auf einer Presseveranstaltung für Sie aufgenommen haben.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	September 2007

2. Hellgate: London



2 ■ (2)

Worum geht es?

Das Tor der Hölle öffnet sich, und zwar in genau 31 Jahren, sechs Monaten, sechs Tagen und sechs Stunden. Ort des Geschehens: das dreckige, stets verregnete London!

Warum brauchst du es?

Sie machen Witze, oder? Ein Action-Rollenspiel mit Weltuntergangsszenario, süchtig machender Spielmechanik und herrlicher Grafik? Gibt es was Schöneres?

Was gibt es Neues?

Die Entwickler erwarten einen großen Ansturm auf ihr Produkt. Darum testen sie ihr Mehrspieler-Netzwerk mit dem kostenlos herunterladbaren Action-Spiel *Mythos*, das bald erscheint.

Genre	Action-Rollenspiel	Hersteller	Flagship Studios	Erscheint	2007

3. Two Worlds



3 ▲ (4)

Worum geht es?

Als Kopfgeldjäger in einem Fantasyreich sind Sie auf der Suche nach Ihrer Schwester, die sich in den Fängen einer dunklen Sekte befindet, und retten nebenbei die Welt.

Warum brauchst du es?

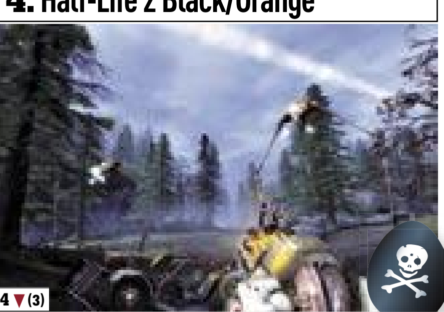
Sie haben *Gothic 3* und *Oblivion* samt aller Add-ons durchgespielt und gieren nach Frischfleisch? Dann ist *Two Worlds* das Spiel, mit dem Sie die nächsten Monate verbringen.

Was gibt es Neues?

Sie haben das Video auf unserer DVD übersehen und den exklusiven Beta-Test ab Seite 82 noch nicht gelesen? Ab in die Ecke, schämen und dann dieses Fehlverhalten sofort korrigieren!

Genre	Rollenspiel	Hersteller	Reality Pump	Erscheint	9. Mai 2007

4. Half-Life 2 Black/Orange



4 ▼ (3)

Worum geht es?

Als heldenhafter Wissenschaftler Gordon Freeman legen Sie sich mit fiesen außerirdischen Invasoren an, die unseren schönen grünen Planeten an sich gerissen haben.

Warum brauchst du es?

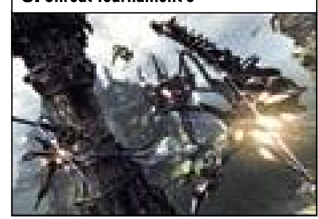
Half-Life 2 und Gordon Freeman sind einfach Kult, und das in jeder erdenklichen Form oder Farbe – klasse Überleitung zu den beiden Fassungen *Orange* und *Black* (siehe unten), oder?

Was gibt es Neues?

Black umfasst *Portal*, *HL 2: Episode Two* und *Team Fortress 2*. *Orange* hingegen ist die Einsteigerlösung, die zusätzlich *Half-Life 2*, *Counter-Strike Source* und *Episode One enthält.*

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Valve Software	Erscheint	September 2007

5. Unreal Tournament 3



Worum geht es?
Im Einzelspieler-Modus balgen Sie sich mit multinationalen Konzernen und Aliens um strategisch wichtige Landstriche.

Warum brauchst du es?
Weil *Unreal Tournament 3* nicht nur in obiger Solokampagne, sondern vor allem auch im Mehrspieler-Modus brilliert.

Was gibt es Neues?
Wir waren bei Epic, haben die Entwickler interviewt und ausführlich *UT 3* gespielt. Mehr dazu auf der DVD und ab Seite 48.

5 ■ (5)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Epic Games	Erscheint	2007

6. Der Herr der Ringe Online



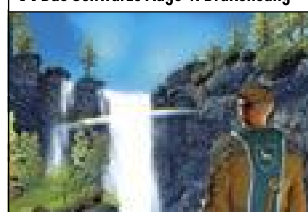
Worum geht es?
Erleben Sie als Mensch, Elb, Hobbit, Zwerg oder gar Monster die *Herr der Ringe*-Geschichte in Tolkiens einzigartiger Fantasy-Welt.

Warum brauchst du es?
Weil es unheimlich Spaß macht, das liebevoll umgesetzte Mittelerde zu erkunden. Sogar *WoW*-Fanatiker sollten einen Blick riskieren.

Was gibt es Neues?
Die Beta-Phase ist endlich vorüber. Wer die seit Ende März erhältliche Pre-Order-Version gekauft hat, durfte schon ab 14. April online gehen.

6 ▲ (7)		Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Turbine	Erscheint	24. April 2007

7. Das Schwarze Auge 4: Drakensang



Worum geht es?
Eine tapfere Heldentruppe, ein Fantasy-Reich in Gefahr und jede Menge rollenspieltypische Action in sehenswerter Optik.

Warum brauchst du es?
Wer das Pen&Paper-Rollenspiel kennt, für den ist die Frage leicht zu beantworten: Die Vorlage eignet sich hervorragend für ein Computerspiel.

Was gibt es Neues?
Seit kurzem sorgt ein Online-Entwicklertagebuch dafür, das Fans alle zwei Wochen mit Neuigkeiten zu *Drakensang* versorgt.

7 ▼ (6)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Radon Labs	Erscheint	1. Quartal 2008

8. Alan Wake



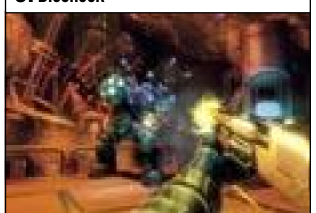
Worum geht es?
Sie mögen's dunkel und mysteriös? Dann besorgen Sie sich eine schwarzhaarige Freundin mit zweifelhafter Vergangenheit oder warten auf *Alan Wake*.

Warum brauchst du es?
Die *Resident Evil*-Serie lässt grüßen: Die Mischung aus Rätseln, Action und Horror rockt. Und *Alan Wake* sieht obendrein fantastisch aus.

Was gibt es Neues?
Fiese, aber hartnäckige Gerüchte, nach denen *Alan Wake* nicht mehr in diesem Jahr, sondern erst 2008 erscheinen soll.

8 ■ (8)		Genre	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	Erscheint	2007

9. Bioshock



Worum geht es?
Nach einem Flugzeugabsturz über dem Meer retten Sie sich als einziger Überlebender in eine fantastische Unterwasserstadt.

Warum brauchst du es?
Bioshock kombiniert auf einzigartige Weise Ego-Shooter und Rollenspiel. Wer *Deus Ex* oder *System Shock 2* mochte, wird hier glücklich.

Was gibt es Neues?
Pünktlich zur Games Convention soll der Titel fertig sein. Für uns heißt das: Eine spielbare Version von *Bioshock* ist nicht mehr fern!

9 ■ (9)		Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Irrational Games	Erscheint	24. August 2007

10. Fallout 3



Worum geht es?
Atomkrieg, Mutanten, Gewalt, Strahlung – das übliche Programm bei einem Spiel mit postapokalyptischem Endzeitszenario.

Warum brauchst du es?
Fallout 3 wird von Bethesda entwickelt und nutzt deren Gamebryo-Engine. Freuen Sie sich auf ein Endzeitspiel im *Oblivion*-Stil.

Was gibt es Neues?
Das Gleiche wie im vergangenen Monat: rein gar nichts! Bethesda hält sich weiterhin bedeckt. Mal sehen, was unsere Bombendrohungen bringen.

10 ■ (10)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bethesda Softworks	Erscheint	Ende 2007

Du fehlst mir!

Geben Sie es doch zu! Sie sind auch sauer, dass Entwickler Fasa Interactive aus der besten Lizenz aller Zeiten kein Rollenspiel, sondern „nur" einen Taktik-Shooter gemacht hat. Wir sind derselben Meinung. Besser gesagt: Wir waren derselben Meinung. Bis wir vor kurzem *Shadowrun* während einer Microsoft-Presseveranstaltung selbst spielen durften. Das Beste daran: PC- und Xbox-360-Spieler durften in Mehrspieler-Partien gegeneinander antreten. Raten Sie mal, wer da den Kürzeren gezogen hat. Wir sind zumindest teilweise bekehrt und freuen uns richtig darauf, den Titel schon bald in unserer Testrubrik zu begrüßen. Mit anderen Worten: Das Teil ist fast fertig und erscheint im Juni. Jetzt geben Sie Ihrem verfetteten Trollherz einen Stoß und stimmen Sie für *Shadowrun*!


Shadowrun

Auf der Lauer


Kane & Lynch: Dead Men

Zwei zum Tode verurteilte Mörder liegen auf der Lauer. Ja und weiter? Anscheinend ist es Ihnen ziemlich egal, dass die armen Jungs da bereits eine Zeit lang liegen und davon schon ganz wund sind. Sonst hätten Sie schon längst mit Ihrer Stimme dafür gesorgt, dass Ex-Söldner Kane und Vorzeigepsychopath Lynch in der „Darauf wartest du"-Liste endlich nach oben klettern. Und mal ganz ehrlich, das hätten die beiden IO-Interactive-Schützlinge auch wirklich verdient. *Kane & Lynch: Dead Men* ist nämlich ein kompromisslos hartes Stück Action-Kost, das Ihre Aufmerksamkeit verdient hat. Das Thema ist so heiß, dass sich die Filmfirma Lionsgate prompt die Rechte gesichert hat.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ■	(11)	Brothers in Arms: Hell's Highway Taktik-Shooter	Gearbox Software 2007
12 ▲	(13)	Die Siedler 6 Aufbau-Strategie	Blue Byte 3. Quartal 2007
13 ▲	(19)	The Witcher Action-Rollenspiel	CD Project Sommer 2007
14 ■	(14)	Sacred 2: Fallen Angel Action-Rollenspiel	Ascaron Oktober 2007
15 ▼	(12)	Medal of Honor: Airborne Ego-Shooter	EA L.A. 2007
16 ▼	(15)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
17 ▲	(20)	Spore Aufbau-Strategie	Maxis 2007
18 ■	(18)	Enemy Territory: Quake Wars Mehrspieler-Shooter	Splash Damage Ende Mai
19 ▼	(16)	Colin McRae Rally: Dirt Rennspiel	Codemasters Juni
20 ▼	(17)	John Woo presents Stranglehold Action	Tiger Hill Ent. 2. Quartal 2007
21 ▲	(22)	Elveon Action	10tacle Slovakia 2. Quartal 2007
22 ▲	(23)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	EA Mythic 4. Quartal 2007
23 ▼	(21)	Halo 2 Ego-Shooter	Bungie Studios 18. Mai 2007
24 ▲	(25)	Age of Conan: Hyborian Adventures Online-Rollenspiel	Funcom Oktober 2007
25 ▼	(24)	Loki: Im Bannkreis der Götter Action-Rollenspiel	Cyanide Studio 2. Quartal 2007
26 ■	(26)	Star Trek Online Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment 2007
27 ▲	(28)	Kane & Lynch: Dead Men Action	IO Interactive 2. Quartal 2007
28 ▼	(27)	Dragon Age Rollenspiel	Bioware 2007
29 ■	(29)	Clive Barker's Jericho Action	Codemasters 4. Quartal 2007
30 ■	(30)	Alone in the Dark: Near Death Investigation Action-Adventure	Eden Games 2007
31 ▲	(NEU)	Empire Earth 3 Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software Herbst 2007
32 ■	(32)	A Vampyr Story Adventure	Autumn Moon Entertainment 2007
33 ▼	(31)	Sudden Strike 3 Echtzeit-Strategie	Fireglow 2007
34 ▲	(NEU)	Assassin's Creed Action	Ubisoft Montreal 2007
35 ▲	(NEU)	Ghost Recon Advanced Warfighter 2 Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal Juni 2007
36 ▼	(34)	Field Ops Echtzeit-Strategie/Ego-Shooter	Digital Reality 2. Quartal 2007
37 ▼	(35)	Frontlines: Fuel of War Taktik-Shooter	Kaos Studios 4. Quartal 2007
38 ▼	(36)	Chrome 2 Ego-Shooter	Techland 2007
39 ▼	(37)	Timeshift Ego-Shooter	Saber Interactive Herbst 2007
40 ▲	(NEU)	Tomb Raider: Anniversary Action-Adventure	Crystal Dynamics Mai 2007

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 26

Asus macht ein Faß auf und spendiert Preise im Wert von 4.600 Euro. Diesmal gibt es die topaktuelle Hauptplatine Asus Striker und die fetten Grafikkarten Asus EN8800GTX/HTDP und EN7600GS TOP/2DHT/256M. Sie wissen, was das ist und wollen eines der Produkte einsacken? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 26 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 36" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 36 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-06-07", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



10tacle-Gewinnspiel

SEITE 16

Weil wir so gute Beziehungen haben, verlosen wir und die Firma 10tacle jede Menge Spiele. Diesmal gibt es zehnmal *War Front: Turning Point* und zehnmal den Edelflitzer *GTR2* – kostenlos und nagelneu! Wenn Sie einen der tollen Preise abstauben möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 37" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 37 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „10tacle-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



10TACLE STUDIOS

World in Conflict-Gewinnspiel

SEITE 18

Vivendi Games zeigt sich spendabel und verwöhnt die PC ACTION-Leser mit attraktiven Gewinnen. Unter allen Einsendern verlosen wir wunderhübsche *World in Conflict*-Jacken und zehn Mauspads. Sie flippen total aus und wollen unbedingt einen der tollen Preise gewinnen? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 18 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 38" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 38 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „World in Conflict-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Crucial-Gewinnspiel

SEITE 128

Ohne ausreichend Speicher sehen Spieler heute alt aus, denn viele aktuelle PC-Titel brauchen zwei Gigabyte DDR-Speicher, um flüssig zu laufen. Deshalb verlosen wir drei Gigabyte DDR2-Speicher der Firma Crucial. Sie wollen aufrüsten? Dann beantworten Sie rasch die Frage auf Seite 128 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 39" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 39 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Crucial-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Ballistix

crucial ANNIVERSARY 1996-2006

Die zock ich am liebsten!

SEITE 99

Welcher Titel ist schuld, dass Ihr Sexualleben mal wieder den Bach runtergeht? Sagen Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 40" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 40 *S.T.A.L.K.E.R.*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten

Blutig ...

Darauf wartest du!

SEITE 20

Für welches Spiel würden Sie glatt Vegetarier werden wollen? Wir sind unglaublich neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 41" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 41 *Hellgate: London*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.

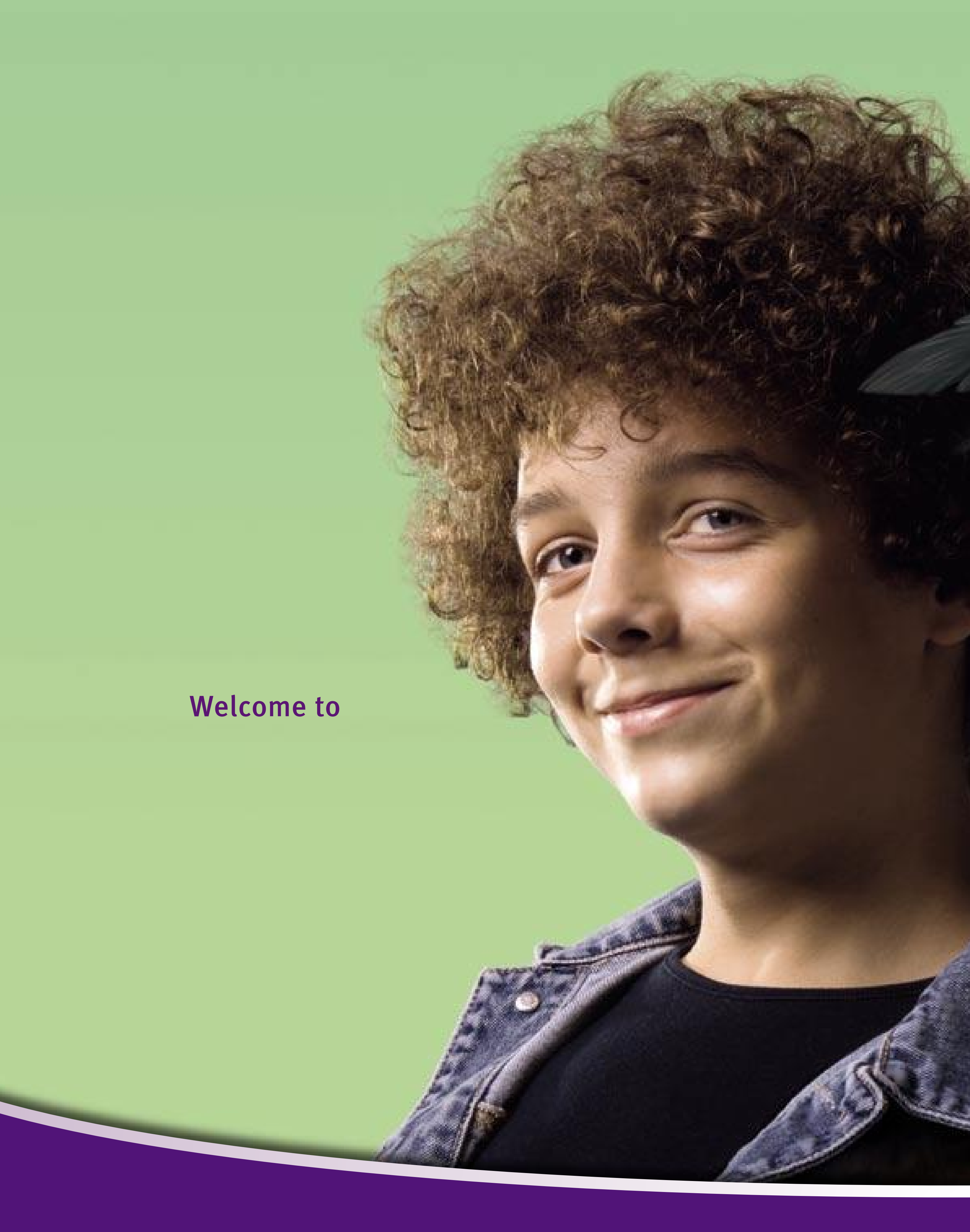


Darauf wartest du!

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.



Games-Shops waren gestern. Heute ist sqoops. Erlebe Online-Shopping der neuen Generation! Fliege durch die 3-D-Navigation, tauche in Screenshots und Trailer ein, spiele Mini-Games und verdiene sqoops-cents, die Du beim Kauf Deiner nächsten Spiele einlösen kannst. Begegne der anderen Seite! Jetzt!

Wir geben dir den Rest!

Und wem? Natürlich Ihnen! Asus hat superstarke Preise im Wert von 4.600 Euro zur Verfügung gestellt. Raffen Sie sich auf, machen Sie mit, greifen Sie ab! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Neue Hauptplatine oder Grafikkarte gefällig? Gewinnen Sie hier!



12x
Asus Striker Extreme

ASUS STRIKER

Die Asus Striker ist eine geniale High-End-Hauptplatine für Spieler, auf der alle aktuellen Sockel-775-Prozessoren (Quad-Core, Core 2 Duo, Core 2 Extreme) laufen. Dank des brandaktuellen Nvidia-Nforce-680i-SLI-Chipsatzes bekommen Sie bei sämtlichen Spielen die maximale Leistung und mit SLI sogar die Option, zwei Karten zur Grafikberechnung zu nutzen.

Wert: je € 300,-



1x
Asus EN8800GTX/HTDP

ASUS EN8800GTX/HTDP

Als passende Partnerin stellt Asus der Hauptplatine eine Geforce-8-Grafikkarte (EN8800GTX/HTDP) zur Seite. Mit der lassen sich aktuelle Titel wie *S.T.A.L.K.E.R.* oder *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* mit maximalen Details flüssig spielen – was nicht zuletzt am gigantischen 768-Megabyte-GDR3-Speicher auf der Karte liegt.

Wert: € 500,-



5x
Asus EN7600GS TOP/2DHT/256M

ASUS EN7600GS TOP/2DHT/256M

Die TOP-Variante der EN7600GS in PCI-Express-Bauweise bietet durch die Verwendung des 256-Megabyte-DDR3-Speichers mit doppelter Taktrate bis zu 42 Prozent mehr Leistung als eine Standard-Karte mit gleichem Chip. Die Karte bietet eine umfangreiche Ausstattung und ist selbstverständlich SLI-fähig.

Wert: je € 100,-



DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns folgende Frage:

Eine Hauptplatine ist auch unter welchem Begriff bekannt?



a) Mein Bord
b) Mainboard
c) Bord Capri

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **6. Juni 2007**.

Im Blickpunkt: Daniel „hero" Schellhase spielt *FIFA 2007*, während Zuschauer versuchen, seine Taktiken zu erfassen. Rechts: zwei Promo-Mädchen der Samsung Euro Championship.

»Scharf: siamesische Zwillinge.«

SAMSUNG EURO CHAMPIONSHIP

Heiße Spiele

Bei der Samsung Euro Championship während der Cebit ging es um 100.000 Dollar Preisgeld. Wie die deutschen Mannschaften abschlossen, erfahren Sie hier.

TURNIER | Für die Austragung der Samsung Euro Championship (SEC) hatten die Organisatoren der deutschen Veranstalter die gesamte Halle 22 auf der Cebit dem E-Sport und seinen Sponsoren gewidmet. In acht Disziplinen ging es um die stolze Summe von 100.000 US-Dollar. Gespielt wurden die E-Sport-Klassiker *Counter-Strike 1.6*, *Warcraft 3* sowie *FIFA 2007*. Besonderheit während der SEC: Wie bei den World Cyber Games (WCG) gab es einen Wanderpokal, den die beste Nation des Wochenendes bekommt. Bei der Eröffnungszeremonie gab Deutschland diesen Pokal zurück, denn 2006 waren die Deutschen die erfolgreichsten Spieler und gewannen viermal Gold und einmal Silber. Anwärter auf einen Titel in diesem Jahr und 4.000 Dollar in *FIFA 2007* war der deutsche Teilnehmer und WCG-Sieger Daniel „hero" Schellhase (23). Der Favorit hatte in den ersten Partien auch kaum Probleme. Siege gegen Litauen, Bulgarien und Rumänien ließen die deutschen Fans weiter hoffen. Doch gegen den 16-jährigen Spanier Victor Sanchez „Delfin-1" Muñoz zog er zweimal den Kürzeren. Im entscheidenden Spiel, das für ihn das Finale bedeutet hätte, führte Daniel bereits mit 4:1, wurde dann jedoch eingeholt und verlor im Elfmeterschießen. Entsprechend groß war die Enttäuschung – trotz der Bronzemedaille und 1.000 US-Dollar Preisgeld.

ECHTE MÄNNER ...

Besser als in *FIFA 2007* lief es für Deutschland im Xbox-360-Spiel *Dead or Alive 4*: Rudolf „THE TACTICAL" Fischer (19) gewann alle seine Spiele und besiegte im großen Finale den Briten Vatar „BuLLY_PhD" Padda (18). Lohn der Mühen: der Titel des Europameisters und 3.000 Dollar Siegprämie. Mit diesen zwei Medaillen schaffte es Deutschland nur auf Rang 4 der Nationenwertung, die die Ukraine überraschend vor den Niederlanden und Polen gewann. Witzig: Die Ukraine trat mit zwei Spielern an, diese gewannen beide ihre Disziplinen *Warcraft 3* und *FIFA 2007*. Das Hauptaugenmerk der E-Sport-Fans lag auf den Spielen *Counter-Strike 1.6* und *Warcraft 3*. Die schwarz-rot-goldenen Farben hielten hier mousesports (*Counter-Strike 1.6*) und Marvin „Bash" Bartels (17) (*Warcraft 3*) hoch. Die Erwartungen waren bei beiden Teilnehmern eher gedämpft: „Bash" war zuletzt nicht optimal in Form und auch mousesports hatte als relativ neues Team noch nicht die nötige Zeit, sich einzuspielen, um gegen internationale Topgegner zu bestehen. Doch die Vorbereitung für das *Counter-Strike*-Team gestaltete sich durchaus intensiv: Zwei Wochen hatten die Spieler Christian „Blizzard" Chmiel (23), Tim „silver" Hochgrebe (23), Manuel „Tixo" Makohl (19) und Kapitän Navid „Kapio" Javadi (21) auf einem Bootcamp in Köln trainiert. Dabei fehlte allerdings Elitespieler Roman „Roman R." Reinhardt (23).



Siegerehrung auf der SEC: Eine Menge Schecks und Medaillen finden neue Besitzer.

»Am Frankfurter Flughafen warteten viele Taxi-Fahrer auf ihre Gäste.«

... KÖNNEN MIT NIEDERLAGEN UMGEHEN

Bereits zum Auftaktspiel gewannen die fünf Mäuse nach nur einer Verlängerung mit 22:19 gegen Rumänien. Anschließend setzte es gegen das für Norwegen spielende Topteam MeetYourMakers und gegen Finnland eine 6:16-Niederlage. So war schon früh Schluss und der neunte Platz eine Enttäuschung für die Spieler. Finnland und Norwegen belegten anschließend die Plätze 3 und 4, den Sieg aber machten die Polen von Pentagram und die Schweden von SK Gaming unter sich aus. Da Polen zuvor ein Spiel verlor, musste es nun zwei Karten gegen SK gewinnen. Zunächst sah es auch sehr gut aus und auf de_nuke siegte Pentagram. SK bewies jedoch auf de_dust2, dass das Team wieder voll da ist, und sicherte sich durch den Sieg seinen ersten Titel seit über einem Jahr. Belohnt wurde diese Leistung außerdem mit 15.000 Dollar. In *Warcraft 3* gewann der Ukrainer Mykhaylo „HoT" Novopashyn (20). Gerriet Ohls

Info: ec.wcg-europe.com

ESL EXTREME MASTERS

Extreme Spiele

Zwei Disziplinen, acht Teilnehmer und ein Preisgeld von 160.000 Euro, das waren die Rahmenbedingungen bei den Finalspielen der ESL Extreme Masters auf der Cebit.

TURNIER | Die Aufregung in der ESL Intel-Arena war verständlich: Im Verlauf des Turniers, das bis zum Finale im Internet und bei internationalen Intel Friday Night Games in Hamburg, Stockholm, Paris und Moskau ausgetragen wurde, setzten sich nur die besten Teams Europas durch und qualifizierten sich für die Finalspiele in Hannover.

EINIGKEIT UND RECHT ...

Drei deutsche Teilnehmer schafften es ins Finale auf der Cebit: Alternate aTTaX und mousesports in *Counter-Strike* sowie Andrew „fire_de" Regendantz (21) in *Warcraft 3*. Die Auslosung der Gruppen verlief jedoch schlecht für die Deutschen: mousesports und aTTaX wurden mit den Weltklasse-Teams fnatic (Schweden) und Pentagram (Polen) in eine Gruppe gelost, „fire_de" hatte mit Yoan „ToD" Merlo (21, Frankreich), Daniel „LiilD.C" Claesson (17, Schweden) und Manuel „Grubby" Schenkhuizen (20, Niederlande) ebenfalls eine Todesgruppe erwischt. Doch der deutsche Spieler, der die Menschen-Rasse bevorzugt spielt und im internationalen Bereich seit einiger Zeit der beste seines Landes ist, hatte einen Traumstart und besiegte „ToD" vom Clan 4Kings mit 2:0. Mit einem weiteren Sieg hätte er sich den Eintritt in die Playoffs gesichert, doch gegen den vermeintlich schwächsten Spieler seiner Gruppe, „LiilD.C", verlor der sympathische Leinacher mit 1:2. Im letzten Spiel schaffte Andrew die Sensation und besiegte World-Series-of-Video-Games-Gewinner „Grubby" mit 2:1. Dieser war damit ausgeschieden, „fire_de" in der nächsten Runde. In den Playoffs verlor er 0:2 gegen Mykhaylo „HoT" Novopashyn (20, Ukraine) und „ToD". Diese beiden standen sich dann im Finale gegenüber. „ToD" gewann und freute sich über 15.000 Euro Siegprämie.

... UND DANN DIE FREIHEIT!

In *Counter-Strike* passierte das, was niemand wollte: aTTaX und mousesports spielten in der ersten Partie 15:15. Für aTTaX lief es gegen die starken Gegner anschließend gar nicht gut, die Partie gegen mousesports hatte an den eigenen Nerven gezehrt. Die Mäuse hingegen zeigten sich in einer verbesserten Form und gewannen gegen das derzeit weltbeste Team Pentagram (Polen) in deren „Wohnzimmer" de_nuke mit 16:14. Im entscheidenden Spiel gegen fnatic verlor das deutsche Team dann und schied nach der Gruppenphase aus. Den Sieg machten fnatic, Pentagram und H2k Gaming aus Dänemark unter sich aus. Pentagram gewann im Finale gegen H2k auf zwei Karten. Entscheidend für den Sieg war nicht die Vorbereitung, sondern die Motivation: Kein Team schrie lauter und feuerte sich intensiver an. Über 40.000 Euro freuten sich die Sieger. Doch Gewinner waren bei den ersten Finals der Extreme Masters die Zuschauer, die viele hochklassige Spielrunden erlebten. Gerriet Ohls

Info: www.esl.eu



Das Rahmenprogramm auf den Extreme Masters Finals bestach durch Tanz und viele weitere Showeinlagen.

Fotos: readmore.de

»Hört privat No Angels: Xavier Naidoo.«

Volle Konzentration: Abdisamad „Spawn" Mohamed (21) von SK Gaming während eines Show-Kampfes.

LIES MICH!

World Cyber Games 2008 in Köln

Turnier | Die World Cyber Games (WCG), das größte E-Sport-Turnier der Welt, wird im Herbst 2008 in Deutschland ausgetragen. Der Geschäftsführer von International Cyber Marketing, Hyoung Seok Kim aus Korea (Bild links), und Kölns Oberbürgermeister Fritz Schramma unterzeichneten die Verträge im März. Veranstaltungsort für die WCG 2008 soll das Nordgelände der Kölnmesse sein. In einem Interview mit readmore.de gab Thomas von Treichel (Bild rechts) von Veranstalter Advanced Cyber Entertainment (WCG Deutschland) an, dass er eine riesige Party in Köln erwartet, bei der die größten E-Sport-Stars der Welt dabei sind: „Mein Traum ist E-Sport vor 50.000 Zuschauern!" (GO)



Foto: readmore.de

Info: www.readmore.de

European Nations Championship 2007

Turnier | Nun beginnt die neue ENC-Saison: In drei Phasen müssen sich die Nationen, die zuletzt nicht so erfolgreich waren, für die Hauptrunde qualifizieren. Hier geht es dann in jeder Disziplin in zwei Gruppen gegeneinander, die Gruppenersten qualifizieren sich direkt für das große Finale, die Zweit- und Drittplatzierten fallen in die Relegation. Vier Teams kämpfen im August auf der Games Convention erneut um die Titel und 50.000 Euro Preisgeld. Die vergangene Saison der European Nations Championship (ENC) der Electronic Sports League fand im August während der Games Convention in Leipzig ihren krönenden Abschluss. Schweden (Bild) gewann die Turniere in *Counter-Strike* und *Warcraft 3* und wurde somit beste Nation. Deutschland gewann „nur" den *FIFA 2006*-Wettbewerb (allerdings mit 16:0 im spannenden Finale gegen Ungarn). (GO)



Foto: readmore.de

Info: www.esl.eu/de

Verzichtet die WSVG auf *Counter-Strike*?

Turnier | Ein großes Fragezeichen steht derzeit hinter den Disziplinen, die bei der World Series of Video Games 2007 (WSVG) vom Mai bis zum Dezember gespielt werden. Wahrscheinlich kommt *Counter-Strike 1.6* genauso wie *Counter-Strike: Source* und *Warcraft 3* nicht zum Einsatz. Die endgültige Entscheidung ist noch nicht bekannt. Offiziell sind aber die Austragungsländer der WSVG: In China, den USA, England oder Italien und Schweden sollen Turniere stattfinden, das Finale während der Netzwerkparty Dreamhack in Schweden. (GO)



Info: www.thewsvg.com

Netzwerk-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



GERRIET OHLS
Online-Fachmann
datawave@readmore.de

„Das Counter-Strike-Team von Pentagram ist das stärkste Team des Frühlings. Es macht ungeheuren Spaß, den Spielern zuzuschauen!“



Christopher „Tak3r“ Heil (Mitte) entspannt mit Freunden.

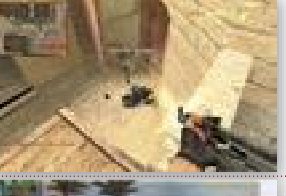
Such den Heil in der Schlacht!

Einige von Ihnen kennen den stilistisch stärksten Ork-Spieler „Tak3r“. Nun kehrt er ins aktive *Warcraft 3*-Geschehen zurück!
Christopher „Tak3r“ Heil (22) greift wieder zur Maus und spielt für seinen Clan mTw *Warcraft 3*. Dabei legt Christopher sein Augenmerk zunächst auf den Wiederaufstieg in die Electronic Sports League Pro Series. Momentan spielt der charismatische Ork-Anhänger allerdings in der Electronic Sports League Amateur Series und rockt seine Widersacher nacheinander weg. Seinem Spitznamen „Tower-Tak3r“, den er durch den offensiven Kampf unter Zuhilfenahme der in *Warcraft 3* implementierten Verteidigungstürme bekam, wird er nun sicherlich erneut alle Ehre machen! (GO)

Info: www.readmore.de

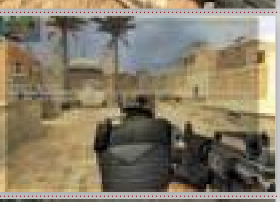
PC ACTION schlägt dich in ... Counter-Strike Source

Sie möchten Ihrer PC ACTION-Redaktion beweisen, was Sie an Maus, Tastatur und Gamepad alles draufhaben? Dann sind Sie hier richtig. Wir fordern unsere Leser jeden Monat zu einem Spiel. Termine auf www.pcaction.de.



18 : 6

Zu Beginn stellte sich das Sondereinsatzkommando, bestehend aus PC ACTION und den Lesern fai und matthias, den Gegnern auf de_dust2. matthias gewann für die PC ACTION im Alleingang mit 18:6.



16 : 8

Weiter ging es auf de_dust. Den Kampf gewann unsere Redaktion am Ende mit 16:8 nach Runden. Lichtblicke waren fai und matthias. Herr Blumenthal hingegen erledigte im kompletten 24-Runden-Spiel nur einen Gegner – Weichei!



9 : 15

Mit dem endgültigen Sieg in der Tasche ließ unsere Redaktion es auf cs_office ruhig angehen und gab ein Spiel an die Leser ab. Zuvor mussten wir einige von ihnen allerdings mit dem Messer erlegen (Bild). So gehört sich das!

ENDSTAND PC ACTION-Redaktion 43 : 29 PC ACTION-Leser

Fataler Auftritt



Promo-Tour während der Cebit: Johnathan „Fatal1ty“ Wendel.

Beim Fatal1ty-Shoot-out demonstrierte der beste Ego-Shooter-Spieler der Welt den Cebit-Besuchern sein Talent.
„Dann mache ich es eben mit einer Hand!“, ruft Johnathan „Fatal1ty“ Wendel (26) dem Gegner entgegen. Pech für alle, die ihr Glück versuchten: Fatal1ty schoss seine Herausforderer in *Quake 4* haushoch von der Karte, sodass niemand den Gewinn bekam, eine Grafikkarte. Die Karte wurde schließlich verlost und Johnathan unterschrieb einige nach ihm benannte Produkte wie Soundkarten, Mauspads und T-Shirts mit seinem Konterfei. Für Männer gab es zudem Promo-Frauen (Bild). (GO)

Info: www.cebit.de

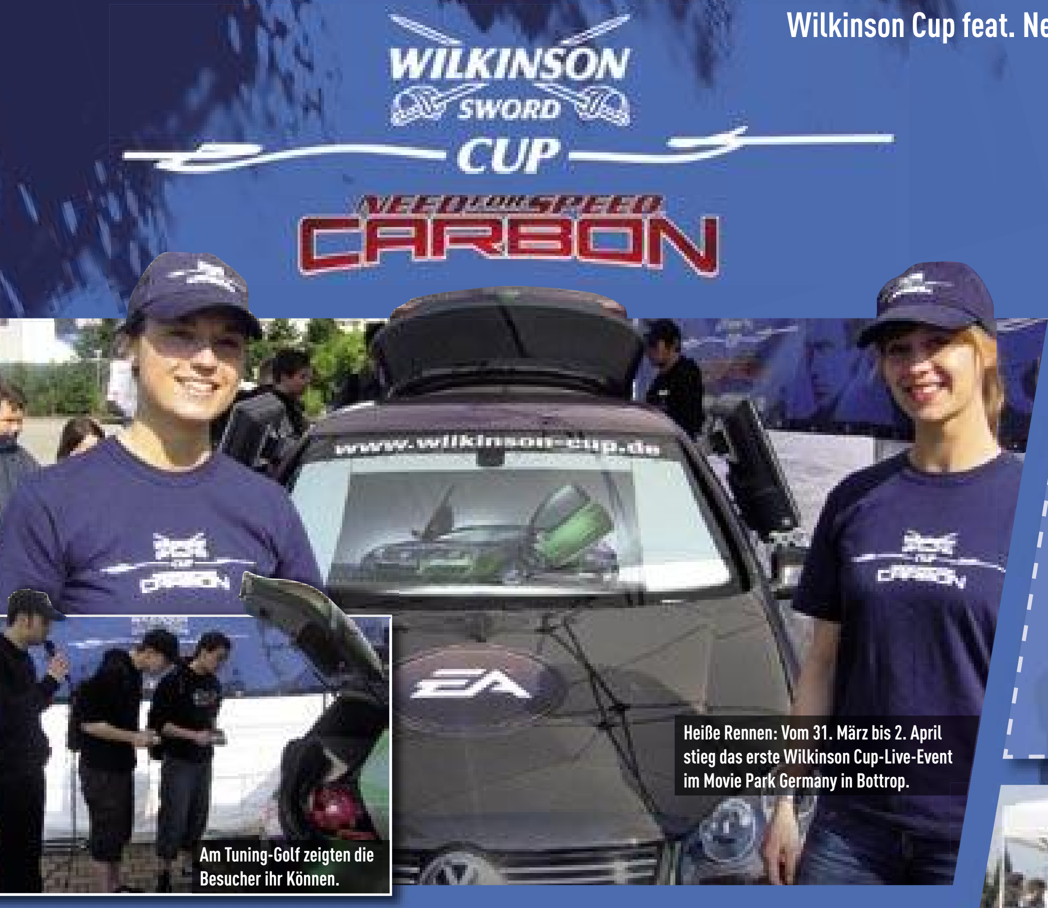
DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	fire.camp - Phoenix	20.04.2007	99713 Straußberg	432	✘	■	www.fire-camp.de
2	Boerde LAN 15% vol.	04.05.2007	59609 Anröchte	500	✘	■	www.boerde-lan.de
3	LANnation Vol. 12	04.05.2007	06846 Dessau	300	✔	■	www.lannation.de
4	Oberpfalz-LAN Phase 6	04.05.2007	92421 Schwandorf	240	✘	■	www.o-lan.de
5	B:K Nightlife	18.05.2007	44627 Herne	500	✔	■	www.bk-nightlife.de
6	BKXXL#4	18.05.2007	55543 Bad Kreuznach	501	✔	■	www.bkxxl.de
7	Leaving the Reality Part 12	18.05.2007	15234 Frankfurt Oder	600	✘	■	www.npffo-ev.de
8	LANreal V	01.06.2007	84130 Dingolfing	224	✘	■	www.lanreal.de
9	High Power LAN 4	01.06.2007	74199 Untergruppenbach	240	✔	■	www.highpowerlan.de
10	*wildcard LAN	01.06.2007	91320 Ebermannstadt	504	✘	■	www.wildcard-lan.de
11	Bieberlan XIX	08.06.2007	64823 Groß-Umstadt	370	✘	■	www.bieberlan.de
12	MultiMadness 30	15.06.2007	21220 Seevetal-Maschen	248	✔	■	www.multimadness.de
13	On.Air Festival	29.06.2007	79206 Freiburg	2000	✘	■	www.onair-festival.de
14	LANrena	06.07.2007	72149 Neustetten	528	✔	■	www.lanrena.de
15	Gamerlan Volume 2	20.07.2007	79424 Auggen	304	✘	■	www.gamerlan.de
	ÖSTERREICH						
	nur48stunden Teil 21	17.05.2007	8200 Gleisdorf	330	✘	■	www.nur48stunden.at
	HTL-LAN 2007	26.05.2007	5020 Salzburg	250	✘	■	www.htl-lan.net
	SCHWEIZ						
	Netplex 3	20.04.2007	3550 Langnau	200	✘	■	www.netplex.ch
	CTRL+ALT+DELETE 12	27.04.2007	9240 Uzwil	200	✘	■	www.ctrl-alt-delete.info
	Special-Night-Lan	20.07.2007	3000 Bern	1500	✘	■	www.special-night-lan.net



Heiße Rennen: Vom 31. März bis 2. April stieg das erste Wilkinson Cup-Live-Event im Movie Park Germany in Bottrop.

Am Tuning-Golf zeigten die Besucher ihr Können.

Eindruck schinden!

Hinterlassen Sie den richtigen Eindruck: Wilkinson spendiert Rennpiloten **kostenlos** rasante Visitenkarten!

Ihre Rennsportkarriere soll doch kein Geheimnis bleiben, oder? Dann ordern Sie auf der Wilkinson-Seite www.wilkinson.de Ihre ganz persönlichen Wilkinson Cup-Visitenkarten. Zur Wahl stehen vier coole Motive. Wählen Sie Ihren Favoriten, schreiben Sie, was auf die Rückseite soll – und zwei Wochen später flattern Ihnen die druckfrischen Icecards per Post ins Haus. Das toppt den besten Boxen-Service!



www.wilkinson.de

Ein großer Spaß: Beim Wilkinson Cup vergnügen sich alle!

ANZEIGE

Wilkinson Cup

Heiße Reifen, schnelle Boliden, fesche Mädels – vor der exquisiten Kulisse des Movie Park Germany stieg das erste Live-Event des Wilkinson Cups.

Vom 31. März bis 2. April war es soweit: In Bottrop präsentierte sich der Wilkinson Cup live dem interessierten Publikum. Bei den Blitzturnieren rund um den stylisch getunten Electronic-Arts-Golf lieferten sich die Besucher mit dem Rennspiel **Need For Speed Carbon** spontan packende Verfolgungsjagden, die es in sich hatten. Die schnellsten Rennfahrer zogen glücklich mit Sofortgewinnen wie Sweat- und T-Shirts, Caps, Taschen und den Quattro Titanium Energy Rasierern von Wilkinson von dannen.

RENNSPORT PUR

Den Kern des Wilkinson Cups bildet der Online-Wettkampf, ausgetragen unter der Federführung der renommierten Electronic Sports League und der Consoles Sport League – die Teilnehmer fahren sowohl am PC als auch auf der Xbox 360. Der Einstieg in die Liga steht Ihnen übrigens jederzeit und kostenlos frei, eine Anmeldung auf der Homepage www.wilkinson-cup.de reicht.

MITMACHEN UND ABSAHNEN!

Selbst wenn Sie das Spiel nicht Ihr Eigen nennen, können Sie entweder bei den fulminanten Live-Events an Rennen teilnehmen oder Sie trumpfen als ideenreicher Kopf mit Ihren digitalen Fotos bei den Kreativ-Wettbewerben auf (Details siehe Kasten unten links). Mitmachen lohnt sich auf jeden Fall: In dieser Saison winken Preise im Wert von sage und schreibe **12.000 Euro**. Das kommt nicht von ungefähr, schließlich engagiert sich der angesehene Markenhersteller Wilkinson zusammen mit Electronic Arts bei dem trendigen E-Sport-Contest.

NICHT VERPASSEN: LIVE-EVENTS

Sie möchten ebenfalls dieses besondere Rennflair erleben? Kein Problem: Vom 15. bis 17. Juni haben Sie erneut im Movie Park Germany die Chance, dabei zu sein. Am besten laden Sie unter www.wilkinson-cup.de einen Coupon herunter, dann erhalten Sie satte sechs Euro Rabatt auf den Eintrittspreis. Oder Sie besuchen zwischen dem 23. und 26. August den extragroßen Wilkinson-Stand auf der Games Convention in Leipzig. Dort lassen Sie sich entspannt am Rasierstand verwöhnen, brausen in Racing-Seats über die Strecken, bestreiten Blitzturniere und lassen sich mit den hübschen weiblichen Cops ablichten!

Info: www.wilkinson-cup.de

Kreativität zählt!

Rennen sind nicht so Ihr Fall? Gewitzte Spieler gewinnen auch ohne Verfolgungsjagden! Am 2. April startete die zweite von vier Kreativ-Challenges, Motto: „Zeig uns den Daddelplatz eines Gaming-Gotts!" Unter www.wilkinson-cup.de (wo Sie auch die genauen Teilnahmebedingungen erfahren) stellen Spieler unterhaltsame, interessante oder lustige Fotos von ihrem PC oder Konsolen-Spielplatz online. Die Community bewertet schließlich eine Vorauswahl aus allen eingesandten Fotos und wählt die Sieger.

Das können Sie gewinnen: 1. Platz: Apple iPod (tragbarer Mp3-/Video-Player, 80 MByte)
2. Platz: G15 Gaming Tastatur + MX Revolution Cordless Laser Mouse von Logitech
3. Platz: Saitek GH50 Surround Sound Headset.

www.wilkinson-cup.de



Fotografieren Sie Ihren Daddelplatz – und gewinnen Sie!

LESERBRIEFE

Pro Familia

Warum *Die Sims 2* nicht nur für Frauen ein außerordentlich tolles Spiel ist.

Viele Männer wünschen sich Frauen, die gerne am Computer spielen. Sollte Mann tatsächlich ein Exemplar im und hoffentlich auch hin und wieder mal am Sack haben, neigt er dazu, die Dame für die Welt der Unterhaltungselektronik begeistern zu wollen. Wäre es nicht schön, ein Hobby zu teilen? Ich sage: Vergessen Sie's! Der sensible Durchschnittsmann von heute kann noch so schwärmen, wie physikalisch korrekt der abgetrennte Pixelkopf in Ego-Shooter XY durch die Gegend bollert, warum *Tomb Raider* mit Nacktcheat endlich Spaß macht und was für ein tolles Gefühl es ist, den 1. FC Baunatal-Knallhütte zum Gewinn der Fußball-Championsleague zu führen – SIE wird mit einem einzigen Handgriff und der Präzision einer Maschine die gaaanz hinten im Regal versteckte *Sims 2*-Packung orten, herausfischen und „DAS sieht ja interessant aus!" flöten. Vorbei ist's mit dem schönen Leben. Okay, anfangs wird Mann eventuell noch mit ihr vor dem Rechner kuscheln und nützliche Tipps geben. „Wenn dich der Nachbar dauernd nervt, lock ihn doch in die Abstellkammer und bau schnell die Tür aus, dann stirbt er und du bist ihn los!" – so was in der Art eben. Weil SIE sich aber in der Folgezeit 48 Stunden täglich mit dem Spiel beschäftigt, besteht bald keine Chancengleichheit mehr und Mann wird Folgendes zerknirscht feststellen: Baut ER ein Haus und richtet es ein, sieht dieses Domizil ungefähr so gemütlich aus wie ein rumänisches Second-Hand-Möbellager. Ihres dagegen stellt jedes Schloss von Märchenkönig Ludwig II. in den Schatten. Doch es ist nicht das Gefühl von Unterlegenheit allein, das am Ego des Mannes nagt. Die Auswirkungen sind noch viel fataler. Kommt ER am Abend erschöpft von der Arbeit, wartet kein warmes Essen mehr auf ihn, weil SIE noch fünf Kochpunkte für ihr digitales Alter Ego scheffeln möchte. Unterdessen spielen in der realen Wohnung die Silberfischchen Pingpong und es gedeihen Staubmäuse, die so groß sind wie die aus Westernfilmen bekannten, rollenden Tumbleweed-Büsche. Richtig kritisch wird es, wenn SIE beginnt, im Spiel das weitere Leben zu planen. Sätze wie „Schau mal, Schatz, ich hab uns in *Sims 2* nachgebaut und wir sind zusammengezogen!", „Schau mal, Schatz, wir haben geheiratet!" und vor allem „Schau mal, Schatz, wir haben jetzt Fünflinge, drei Hunde und 28 Hamster!" sollten den Mann misstrauisch machen, sind sie doch möglicherweise ein Wink mit dem Marterpfahl. Und das ist auch der einzige positive Aspekt dieses Horrorspiels, es funktioniert prima als zukunftsweisende Kristallkugel. In den vergangenen Wochen hat SIE bereits gut 3.000 Euro monatlich für die ständig erscheinenden *Sims 2*-Add-ons verpulvert, demnächst drohen Ausgaben in Millionenhöhe: Hochzeitsfeier, Hundesteuer, Alimente und so weiter, wer soll das bezahlen? Bald wird nichts übrig sein für wirklich wichtige Dinge – ich denke da an Bier, Tittenheftchen, Bier, die Commodore-64-Spiele- und Superhelden-Comicsammlung, Bier, das Premiere-Fußball-Abo und Bier. Nun gilt es, zu handeln und entweder ein One-Way-Flugticket nach Kiribati zu besorgen oder sich vor den Zug zu werfen. Gut, dass das Spiel rechtzeitig vor den perfiden Plänen der Frau gewarnt hat! Wenn Mann darüber nachdenkt, ist *Die Sims 2* eigentlich doch nicht so übel. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel





Foto: Marco Leibetseder; Montage: Carola Giese



Und das geschah vergangenen Monat ...

TRAINERFRAGE

Harry, hier Spence. Ich hab die Schnauze voll, ja. Pass auf, ja. Nächste Ausgabe bitte 'en Patch mit kompatiblem Trainer für Titan Quest: Immortel Throne und 'en gescheiten Resident-Evil-4-Trainer. Und in Zukunft will ich immer, wenn's keine Cheats gibt 'en Trainer druf haben, klar soweit. Es wird ja wohl nich' so schwer sein, ma so 'en Trainer da runter zu saugen und uf de DVD zu klemm'. [...]

„SPENCE", PER E-MAIL

Wir würden ja gern mal einen Trainer auf unsere DVD packen und waren sogar an zweien dran, aber Hitzfeld sagte kurzfristig ab und Pagelsdorf ist zu fett und passte nicht drauf.

PC ACTION HILFT 1

Guten Tag, ich bitte Sie um einen technischen Rat bei Gothic, da es keine Hotline mehr gibt. Wenn ich das Spiel spiele, werden im Inventar keine Bilder angezeigt. Das ist hinderlich und hemmt den Spielspaß. Ich würde mich sehr darüber freuen, wenn Sie mir weiterhelfen könnten.

MATHIAS DÖRFLER, PER E-MAIL

Dass du am Anfang nichts im Inventar siehst, ist völlig normal, du musst natürlich erst mal was einsammeln, du Heinz!

AUFRÜSTEN!

Ich habe vor, mir einen neuen PC zusammenzustellen, da mein „alter" abgeraucht ist. Diskettenlaufwerk, Chieftech-Gehäuse, DVD-Brenner, Creative-Soundkarte, Netzteil (500 Watt Enermax Liberty) und die 250-GB-SATA-Platte von WD laufen noch einwandfrei. Also brauche ich ein Mainboard, RAM, CPU und eine Grafik-

karte. Bei Mainboard und RAM habe ich mich für folgende Komponenten entschieden: Mainboards Sockel 775 P5W DH Deluxe, 189,-, G.E.I.L.-DIMM-2-GB-DDR2-800-Kit, 170,-. Da sollte Preis/Leistung doch passen, oder? So, und nun zum Problem, bei CPU und Grafikkarte bin ich mir nicht sicher. Bei der CPU schwanke ich zwischen dem Intel Core 2 Duo 6400 und dem Intel Core 2 Duo 6600. Der 6400 kostet ja 214,- und der 6600 294,-. Lohnt sich der Aufpreis von der Leistung her? Zukunftssicher? Der 6600 hat ja das Doppelte an Level-2-Cache […]

THOMAS MASUR, PER E-MAIL

Wenn wir nach einer von zehn Seiten Brief mal kurz unterbrechen dürfen: Unter 11883 war wohl gerade besetzt, was?

SCHEIDEN TUT WEH



Foto: action press

»Stimmungstöter: Regen bei der Gartenparty.«

Hallo, mit Erschrecken musste ich feststellen, dass Deus Ex aus der Spielreferenzliste bei den Action-Rollenspielen verschwunden ist. Warum? Auch wenn das Spiel vielleicht das Älteste der ganzen Liste war, oder gerade deswegen bin ich der Meinung, ihr hättet es gebührend verabschieden sollen, statt es einfach sang- und klanglos verschwinden zu lassen. […]

CHRISTIAN VETTIN, PER E-MAIL

Was hätten wir tun sollen? Uns weinend vors Verlagsgebäude stellen und eine *Deus Ex*-Packung mit Erde bewerfen, während ein Organist *Time to say goodbye* spielt?

FRAUENFRAGE

Hallo PCA-Team! Mit Interesse verfolge ich eure neue Rubrik „Musik". Find ich klasse, dass ihr nicht nur über Games & Co. berichtet, sondern auch etwas für Musik übrig habt. Ich bin im Support der Fuldaer Punkrockband „Wilde Jungs" und habe mich gefragt, ob ihr Interesse an Newcomerbands habt und über diese berichten möchtet. […]

BIANCA HAMPEL, PER E-MAIL

Und, was hast du geantwortet?

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

BEWERBUNGSSCHREIBEN 1

Ich bin der Viktor nd mein absoluter Traumjob wäre es, ein PCAction Readaktuer zu werden. Bitte sag mir doch mal was für einen Schulabschluss ich brauche um einer werden zu können. Diese frage ist ernst gestellt, also beantworte sie auch wahrheitsgemäs. Welchen Schulabschluss brauche ich um ein PCAction Redaktuer werden zu können? […]

VIKTOR HORVAT, PER E-MAIL

Wir formulieren es vorsichtig, lieber Viktor: Wenn jemand beidseitig armamputiert ist und Möbelpacker werden möchte, fragt auch keine Sau nach dem Schulabschluss.

COMEDIAN DES MONATS

Guten Tag, ich wollte mal meine Meinung zu EUREN Leserbriefen schreiben! Als Kind hat EUCH doch EURE Mutter ein Kotelett umgehängt, damit wenigstens der Hund mit EUCH spielt! […] Wisst ihr, was der Unterschied zwischen EUCH und 'ner Dose Chappi ist? Chappi gibt's auch mit Hirn! […]

KUKI FLEISCHER, PER E-MAIL

HAHAHA! Klasse Fleischer, sehr, sehr lustige Sprüche. Selbst geklaut?

PC ACTION HILFT 2

Hallo, ich wollte mal fragen, wo ich Maps oder einen Map-Editor für Thandor – Die Invasion (Jahr 2000) finden kann?

PATRICK SCHÜTTE, PER E-MAIL

Im Internet.

BEWERBUNGSSCHREIBEN 2

Guten Tag, ich würde mich gerne über das Einstellungsverfahren der PC ACTION (oder Schwestermagazine) informieren. Konkret bedeutet dies: Ich werde in wenigen Wochen mein Abitur schreiben (voraussichtliches Ergebnis: 2,2), meine Leistungskurse sind Deutsch und Englisch und natürlich besitze ich ein ausgeprägtes Interesse



REDAKTEURE AM PRANGER

Hi, wer immer das auch liest, auf Seite 40 der aktuellen Ausgabe steht im Artikel zu Loki: Im Bannkreis der Götter im letzten Satz folgender Text: „Alle, die keinen Zeitgott als Kumpel haben, warten noch bis 31. April auf Loki: Im Bannkreis der Götter." Anscheinend hat der liebe Herr Blumenthal auch einen Zeitgott als Kumpel, denn für uns Normalsterbliche hat der April nur 30 Tage. […]

TOM ADRIAN, PER E-MAIL

„Was soll daran falsch sein, wir haben doch ein Schaltjahr!", wollte sich unser Redakteurslehrling **Dennis Blumenthal** aus der Bredouille winden. Allen Ernstes! Tja, wie tief wir die Intelligenz-Messlatte auch legen, es schafft trotzdem jeden Monat mindestens ein Kollege, locker unten durchzuschlüpfen wie ein Limbo-Tänzer. Zur Strafe: Wir organisierten einen Tätowierer, der unserem Mitarbeiter mit einem Schlagbohrer das Wort „Idiot" an eine Stelle klöppeln sollte, wo es Männern besonders wehtut. Die Aktion musste allerdings nach dem „I" abgebrochen werden. Nicht etwa, weil Amnesty International einschritt, sondern weil nicht mehr als der erste Buchstabe draufpasste.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Harald Fränkel	Empfahl im Beckstein-Interview auf Seite 13 die Seite www.paction.de, wobei ein „c" fehlte und natürlich www.pcaction.de gemeint war. Außerdem verkündete er in der Pranger-Rubrik auf Seite 31, dass die Gruppe GWAR für ihren psychopathischen Trash Metal bekannt sei. Hier kam der Buchstabe „h" abhanden. Wie es Versager Fränkel formulierte, müssten die US-Amerikaner folglich keinen „Dresch"-Metal (Thrash), sondern „Müll" (Trash) produzieren. Wir entschuldigen uns hiermit bei allen deutschen Fans der Band (jawohl, bei allen dreien) und schicken unseren Redakteur zur Strafe auf eines der nächsten GWAR-Konzerte, wo er in der ersten Reihe festgebunden wird. Die durchgeknallten Musiker haben uns versprochen, bei ihrer Bühnenshow ausnahmsweise kein künstliches Blut, Sperma und Erbrochenes in die Menge zu spritzen wie sonst (falls Sie verstehen, was wir meinen).	Michael Greisner, Matthias Gerth, Johann Öttl
Lukasz Ciszewski	Schwadronierte in den Tipps zu *Resident Evil 4* von Kisten, in denen Spieler angeblich Inventargegenstände verstauen könnten. Derlei Behältnisse gibt es aber nicht. „Bin ich blind oder seid ihr blöd?", fragte unser Leser Julian Gehlert aus Hamburg. Nun, Cisunfähigeriski ist tatsächlich blöd. Zur Strafe zwangen wir ihn, 24 Stunden lang die Karten dust und dust 2 in *Counter-Strike 1.6* zu spielen. Die Grafik sieht bekanntlich so furchtbar aus, dass einem die Augen bluten. Außerdem hält den Kisten-Overflow kein Schwein aus: Cisblöderiski jaulte wie ein Hundewelpe, der mit einem Rohrstock verprügelt wird. Randerscheinung: Es tauchten plötzlich Hunderte von kreischenden Mädels ohne Brüste in der Redaktion auf, die mutmaßten, Tokio Hotel gibt gerade ein Konzert.	Julian Gehlert

LESERBRIEF DES MONATS

Sehr geehrte Damen und Herren, ich hatte mir die PC ACTION eigentlich nur wegen des Spiels Spellforce gekauft. Leider haben Sie es aber missen lassen, in Ihrer Zeitschrift bzw. auf der CD 5/07 das Passwort mitzuteilen. Ich vermute einen miesen und vor allem billigen Werbetrick. Ich erwarte deshalb umgehend Mitteilung des Passworts, da ich mich ansonsten gezwungen sehe, den Vorgang an meinen Rechtsanwalt weiterzuleiten. Hochachtungsvoll

GEORG BERGMANN, PER E-MAIL

Sehr geehrter Herr Bergmann, Ihre Mail hat für viel Aufregung gesorgt. Es fanden Krisengespräche innerhalb der Redaktion und mit der Verlagsleitung statt. Nach acht Stunden trafen wir eine Entscheidung: Wir haben ganz doll Angst.

für Computer und Computer-Spiele. Ist ein abgeschlossenes Studium Voraussetzung? Welche Kriterien sollte man erfüllen? […]

LARS BURKHARD, PER E-MAIL

90-60-90 und Nymphomanin. Wir mutmaßen mal so aus der Ferne, damit bist du raus.

AB 18 …

Wollte mal fragen, wie man als normalsterblicher Erwachsener an eure Ab-18-Ausgabe kommt.

STEFAN, PER E-MAIL

Das ist kein Problem, lieber Stefan, frag einfach.

AB IN DEN BUNDESTAG!

[…] Euer Sonderheft is' der reine Hammer! Aber für die nächste Sonderausgabe zu Killerspielen bitte die CS-MAP BUNDESTAG als DE-Map! […]

Selbstverständlich! Und damit das Spiel besonders brutal und gruselig wird, gibt's für den Endgegner – das Merkel – einen Nacktcheat.

HEISS: KOCHEN



»Manche Bauchredner haben echt hässliche Puppen.«

An die beiden fleißigsten, schlausten und natürlich auch bestaussehenden Redakteure der PC ACTION: Von der ersten Folge von PC ACTION kocht war ich schon relativ angetan. […] Aber bei der aktuellen Folge (die mit dem Rollbraten) hab ich mich regelrecht weggeschmissen! Hab mir das bestimmt zehn- bis 15-mal reingezogen und lach mich immer noch drüber kaputt! […] Jo und Ralph sind die Besten! […] Als Ausgleich für diesen gönnerhaften Gunstbeweis würde ich mich natürlich über ein kleines Dankeschön freuen (vielleicht in Form eines minimal umfangreichen Spielepakets). […]

JULIAN KOCH, PER E-MAIL

Ahhh, endlich kommst du auf den Punkt. Wir haben uns schon gewundert, warum du derart schleimst, dass man dich glatt als Gleitcreme verkaufen könnte.

SCHWEIZER KÄSE

[…] Ich wage Kritik! Warum prüft ihr nicht auch höhere Auflösungen als 1.280x1.024 bei Spielen? Kein Geld für geile Teile? Es gibt auch Leser, die jenseits der Mauer in der Schweiz wohnen und sich 22"- und 24"-LCD-Monitore leisten können. […] Ich spiele mit der Auflösung 1.600x1.200 und möchte, dass ihr diese in euren Leistungsprüfstand einbezieht, extra für mich und alle anderen reichen Schweizer. […]

BERND MEIER, PER E-MAIL

Und als Nächstes sollen wir unsere Artikel in Zeitlupe veröffentlichen, weil ihr Schweizer so lahm seid – nix da, Extrawürste sind grad aus.

EXTRA GUT

Auf der Leserseite der aktuellen PC ACTION wird am neuen Format rumgemosert. Musik, DVD und Fremdformattests hätten nix in einer PC-Zeitschrift verloren und dergleichen. Ich bin gegenteiliger Meinung: unbedingt beibehalten, wenn nicht erweitern. Bei der Auswahl an Filmen und Musik fühl ich mich richtig zu Hause: Slayer, Manowar und Type O Negative und sogar ein Vertikalshooter für die Dreamcast. Da fehlt mir im Grunde nur noch 'ne plattformübergreifende Retro-Ecke und ich wäre wunschlos glücklich. Die Vollversionen des aktuellen Hefts (vor allem: Lure of the Temptress) sind die beste Zusammenstellung, die ich seit 1986 auf einer Cover-DVD vorgefunden hab. […]

STEFAN FELS, PER E-MAIL

Super Stefan, danke! Wir hoffen, unser Heft kam auch bei den anderen Altenheimbewohnern gut an.

VERPENNT

Ich muss es zugeben, ich habe gesündigt. Ich kaufe nun seit drei Jahren regelmäßig die PCA und hab keine

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD
PC-ACTION-TV



»*Alle Vögel fliegen hoch* ist im Behindertenheim der Renner.«

CHAMPIONS UND CHAMPIGNONS

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Serie *PC ACTION kocht* wieder die Rubrik *PC ACTION spielt*. Hier traten Zweierteams aus Dennis Blumenthal und Wolfgang Fischer (Bild) sowie Joachim Hesse und Christian Gürnth gegeneinander an und kämpften beim Commodore-64-Klassiker *Winter Games* (1985) um Medaillen.

TROTTEL DES MONATS

[…] 1. Kollege Fischer wird immer dicker. 2. Er ist auch noch dumm wie Brot: Ausgabe [4/07], Seite 69, das Bild mit dem schwarzen Reiter. Dort schreibt Fischer nämlich, es sei ein „Nazgûl", der in die Flucht geschlagen wird. Blöd nur, dass es sich bei einem Nazgûl um einen zehn Meter langen Drachen handelt, auf dem vorher genannten Bild jedoch ein schwarzer Reiter zu sehen ist. Wegen dieses Irrtums schlage ich vor, den Fischer auf eine LotR-Messe mit gaaanz vielen Nerds gehen zu lassen. Dort hält er ein Plakat mit dem Bild des schwarzen Reiters in den Händen und muss dauernd grölen, es sei ein Nazgûl. Mal schauen, wie es ihm nach seinem Besuch auf der Intensivstation geht. Oder ihr hängt ihn zwölf Monate an seinen Nippeln auf.

KEVIN KOHLER, PER E-MAIL

Ach, der Kevin! Kevin Kohler! Kevin, der Klugscheißer der Ausgaben 2 und 3/2007! Und natürlich hat er wieder verkackt – diesmal schaffte er es sogar in die Versager-Rubrik Nummer 1. Mann, Kevin, du musst echt auf Demütigungen stehen. Die Drachen, von denen du erzählst, sind lediglich die Reittiere der Nazgûl. Diese wiederum werden unter anderem Schwarze Reiter genannt. Jetzt müssen wir dich leider für weitere Teilnahmen ausschließen, Kevin. Weil: Du bist jetzt das dritte Mal dabei, gehörst damit quasi schon zur Familie und kennst das von Gewinnspielen: „Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen." Tschüs, Kevin! Bleib wie du bist – dämlich, aber irgendwie liebenswert.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Rosa
BERUF: Erzieherin (noch in Ausbildung)
ALTER: 18
NICK: KillingBabe
E-MAIL: Überfüllt mit Fanpost
LIEBLINGSGENRE: Action- und Rollenspiele
LIEBLINGSSPIELE:
[indiziertes Spiel], *Quake 4*, *GTA*-Reihe und *Doom 3*
SEIT WANN ICH SPIELE:
Hab mit 13 mit [indiziertes Spiel] angefangen
STATEMENT:
Ich muss einfach ins Heft! Die Jungs von doom3.de haben mir nämlich nicht geglaubt, dass meine Ausstrahlung und mein Charme dafür ausreichen ... die haben irgendwas von Ernies erzählt.
ANM. D. RED.: Hey Rosa, dass du auf Rollenspiele stehst, haben wir uns schon gedacht ... wegen der interessanten Kratzer im Dekolleté. Und komm jetzt bloß nicht mit der Ausrede, du hättest eine Muschi!

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

Ausgabe verpasst. Da ich aber wohl eines Tages nicht bei Sinnen war, hab ich es vercheckt, die Ausgabe 3/2007 zu kaufen. Gibt es die Möglichkeit, dass ihr mir das Heft schickt, nachdem ich Geld zu euch schick oder so? […]

MARCEL HIPPERT, PER E-MAIL

Logisch, Marcel! Das nennt sich übrigens Abo.

ACH JA ...

Wie scheiße, bekloppt oder idiotisch muss eigentlich ein Leserbrief sein, damit er abgedruckt wird?

LUKAS KOMISCHKE, PER E-MAIL

Jetzt weißt du's.

1,2,3,4 BECKSTEIN

Ich schreibe Ihnen, da ich um mein Leben fürchte. Ich lebe in einem Dorf, das fest von der CSU kontrolliert wird, und seit Günther „Speckschmecktfein" Beckstein zur Hetzjagd auf „Killerspiele" aufgefordert hat, kann ich keinen Schritt mehr tun, ohne von einem Bombenräumkommando des SEK verfolgt zu werden. Immer mehr meiner einstigen Freunde haben sich von mir abgewendet und ich wurde an den Rand der Gesellschaft gedrängt. Zu den Non-Konformisten, die nur meine Freunde sind, um nicht mit den anderen konform zu sein. […]

MATTHIAS SCHWEIGERT, PER E-MAIL

Du solltest die Finger von den Peyote-Pilzen lassen, ganz ehrlich.



>>Blinde Kuh.<<

Foto: mauritius images

MEHR ALS NUR BRÜSTE!

Danke, liebes PC ACTION-Team! Ich hatte vor vier Tagen noch 'nen furchtbaren Ausschlag am Hintern, der aber, nachdem ich euer Heft gelesen habe, verschwunden ist! Allerdings will ich noch eine Beschwerde einreichen. Euer Heft ist zwar gut und lustig, aber ihr werdet immer sexistischer. Frauen sind mehr als nur Brüste und 'ne Mumu auf zwei Beinen! […]

CLEMENS RICHTER, PER E-MAIL

Wir schämen uns und geloben Besserung! Denn natürlich hast du Recht, Frauen sind mehr als nur Brüste und eine Mumu auf zwei Beinen. Ein geiler Hintern ist schon auch sehr wichtig.

PC ACTION HILFT 3

Betreff: Vampire – Bloodlines. Hab mal wieder ein Problem. Nämlich mit dem genannten Spiel. Das Spiel ist die 10-Euro-Version; also ohne Hülle, ohne Anleitung usw. Der Mist ist, dass die Steuerung macht, was sie will. Wenn ich meinen Spielcharakter nach vorne bewege und die entsprechende Taste loslasse, hält der Depp nicht an, sondern rennt einfach weiter! Die Maus ist in dieser Situation auch taub und blind. Is' bei Kämpfen besonders toll :-(. Hab schon gepatcht wie ein Weltmeister, aber es bringt nix. Kannst du dir vorstellen, was da verkehrt läuft (außer der Steuerung)?

GEORG NEUHIERL, BAD TÖLZ

Ganz offensichtlich der Spielcharakter.

Lust auf Spielchen?



Hammer-Spiele für null Komma nix *

*** Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung!**

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS (KANE)

Im neuesten Teil der beliebten Echtzeit-Strategieserie *Command & Conquer* erwartet den Spieler Bekanntes, aber auch eine Menge Neues. Dank der atemberaubenden Grafik, einer mit bekannten Hollywood-Schauspielern erzählten Story und der gewohnt rasanten Spielweise setzt *C&C 3* den neuen Standard im Genre. Sie erhalten bei uns die ungeschnittene Kane Edition.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!

PRÄMIEN-NR.: 003161

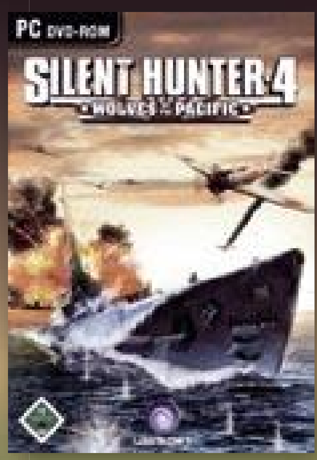
RAZER DEATH ADDER

Messerscharfes Spielen im Grenzbereich!
Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, hier werden die Oberflächendetails mit einer Infrarot-LED abgetastet. Die Maus bietet fünf Knöpfe (inklusive eines beleuchteten Scrollrads) und mit einem 2 Meter langen Kabel haben Sie viel Bewegungsfreiheit. Die Leuchteffekte sind sehr dezent und fast alle Flächen besitzen einen Gummieffekt. Ebenfalls ideal ist das Gewicht: Mit 100 Gramm lässt sich die Maus schnell und einfach bewegen, vermittelt aber dennoch genug Positionsfeedback. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode lässt sich keine Abnahme der Präzision oder negative Beschleunigung feststellen. Auch in Sachen Ergonomie hat Razer dazugelernt. Zwar ist die Death Adder nur als Rechtshändermaus ausgelegt, die geschwungene Formgebung passt sich aber so gut den (normal großen) Händen an, dass selbst bei langen Zocknächten keine Verspannungen im Handgelenk auftreten sollten. Die Razer Death Adder lässt, in den richtigen Händen, die Feinde vor Angst schlottern!

PRÄMIEN-NR.: 003164



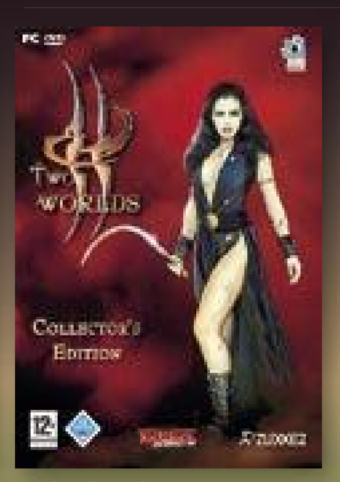
GOTHIC 3 FIGUR WIKINGER
Die exklusive, ca. 40 cm hohe Sammlerfigur Wikinger aus der berühmten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins lässt das Herz eines jeden wahren *Gothic 3*-Fans höher schlagen.
Die Auflage ist streng limitiert!
PRÄMIEN-NR.: 003079



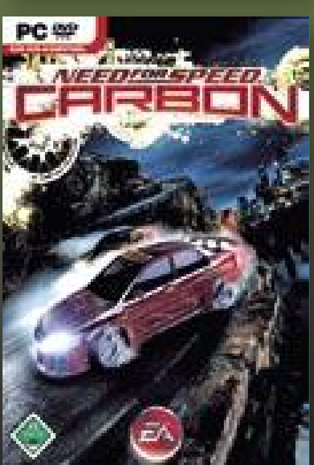
SILENT HUNTER 4
Silent Hunter ist zurück! Spielen Sie die realistisch wirkende, ergreifende und historisch exakte Simulation. Holen Sie sich den vierten Teil als Aboprämie.
PRÄMIEN-NR.: 003207



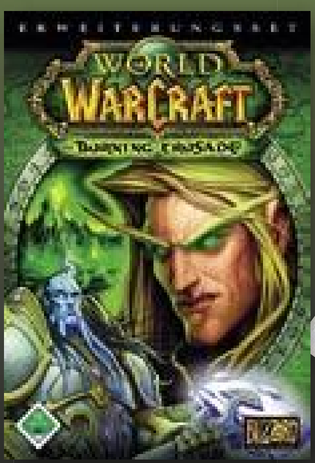
TEST DRIVE UNLIMITED
Über 125 lizenzierte Autos, eine unglaubliche Grafik und nie zuvor gesehene Details. Das ultimative Spielerlebnis bietet Ihnen packende Rennen auf über 1.500 virtuellen Kilometern.
PRÄMIEN-NR.: 003165



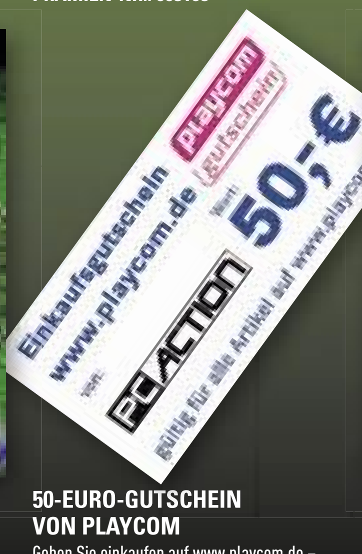
TWO WORLDS COLLECTOR'S EDITION
Sichern Sie sich die Collectors Edition von Rollenspiel *Two Worlds* – limitiert auf wenige Exemplare und nur solange der Vorrat reicht!
PRÄMIEN-NR.: 003208



NEED FOR SPEED: CARBON
Gefährlich, temporeich und adrenalingeladen! Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen den Titel zu einem der besten und modernsten Rennspiele.
PRÄMIEN-NR.: 003092



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
The Burning Crusade ist die Erweiterung von Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel und veredelt Ihr Suchtspiel Nummer 1.
PRÄMIEN-NR.: 003076



50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie einkaufen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Happy Shopping!
PRÄMIEN-NR.: 002918



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
Realistischer Endzeit-Shooter! Actionreiche Gefechte in endzeitlicher Umgebung.
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!
PRÄMIEN-NR.: 002633

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

PA PR 42

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

BLICKPUNKT

Ein Wechsel des Betriebssystems bringt nicht nur Vorteile. Vor allem Spieler kämpfen oft mit Kompatibilitätsproblemen.

»Zu nichts zu gebrauchen: alte Schachteln.«

100 SPIELE IM VISTA-CHECK

Wir geben Starthilfe!

AUF DVD
TREIBER

Microsofts neues Betriebssystem steht noch mit einigen Spielen auf Kriegsfuß. Welche das sind, erfahren Sie in unserem Vista-Spiele-Check!

PC-Spieler beschäftigt aktuell vor allem ein Thema: Laufen die Lieblingsspiele auch unter Windows Vista? Sind Leistungseinbußen und Probleme zu erwarten? Um diese Fragen zu beantworten, hat PC ACTION 100 Spiele unterschiedlichen Alters einer Kompatibilitätsprüfung unterzogen. Ob Sie als Gelegenheits- oder Vielspieler unterwegs sind: Hier erfahren Sie, was Sie beim Umstieg von Windows XP auf Vista erwartet!

BITTE EIN BIT!

Windows Vista existiert bekanntlich in zwei Versionen: in 32 und 64 Bit. Der mit Abstand größte Teil aktueller Programme und Spiele ist für eine 32-Bit-Umgebung programmiert. Der andere Teil verfügt bereits über eine native Unterstützung der breiteren Register und Adressierungsmöglichkeiten. Installiert man ein solches Programm unter Windows Vista x64 (oder dem älteren Windows XP x64), läuft es im nativen Modus und kann bei entsprechender Auslegung das volle Potenzial von 64 Bit ausschöpfen. Zu diesen Programmen gehören beispielsweise 7-Zip oder Cinebench in den 64-Bit-Ausgaben. 32-Bit-Software hingegen erkennt Vista x64 als ebensolche und versetzt sie in den sogenannten Kompatibilitätsmodus. Dieser gaukelt der Software eine herkömmliche 32-Bit-Umgebung vor (wie zum Beispiel bei Windows XP). Die Software registriert nicht, dass sie in einer „fremden" Umgebung agiert. Das klappt bei den meisten Spielen unter Vista problemlos, doch wie immer bestätigen Ausnahmen die Regel.

SIGNALFARBEN

Unsere Ampeltabelle (Seite 40) veranschaulicht, ob der oben beschriebene Trick funktioniert: Grün bedeutet „keine Probleme", Rot steht für „unmöglich". Erhält ein Spiel dieses Urteil, können Sie es nicht mal mit dem altbekannten Kompatibilitätsmodus starten. Der lässt sich per Rechtsklick auf die betroffene Ausführungsdatei in deren Eigenschaften aktivieren (siehe Kasten rechts „Kompatibilitätsmodus aktivieren"). Verwechseln Sie diese optionale Maßnahme nicht mit dem selbstständig von Vista x64 ausgeführten 32-Bit-Modus! Gelb markierte Spiele weisen behebbare Probleme auf oder zeigen Grafikfehler. Die genaue Beschreibung finden Sie ebenfalls in unserer Tabelle.

RAUMKLANG FEHLANZEIGE?

Ein weiteres wichtiges Thema ist der Spielesound. Softwaregigant Microsoft entschied sich bei der Entwicklung von Windows Vista zu einigen grundlegenden Änderungen zugunsten der Stabilität. Neben dem neuen Treibermodell für Grafikkarten ist der Klangbereich betroffen. Die dafür seit Jahren bestehende API (Application Programming Interface = Programmierschnittstelle) Direct Sound 3D (DS3D) fiel dem Rotstift zum Opfer. Unter Vista soll der Hauptprozessor sämtliche Klangberechnungen übernehmen. Die Folge für alle Spiele, die auf DS3D setzen, ist die Beschränkung auf Zweikanal-Sound (Stereo). Die Klangprozessoren hochwertiger Soundkarten wie Audigy und X-Fi liegen dadurch brach, der Effekt-Level ist auf dem gleichen Niveau wie bei integriertem (Onboard-)Sound jeder Art. Creative reagierte und präsentiert die Antwort auf das neue Soundmodell in Form des sogenannten Alchemy-Wrappers. Dieser Übersetzer leitet die von den Spielen gesendeten Signale an die freie Klang-Schnittstelle OpenAL weiter. Sie kann, ebenso wie Direct Sound 3D, direkt auf die Hardware zugreifen, womit auch unter Vista wieder Surround-Sound und EAX-Effekte möglich sind. Der Haken: Bisher funktionieren nur Soundblaster-X-Fi-Karten mit Alchemy, ein Unterstützung für die Audigy-Modelle ist noch immer fraglich. Außerdem kostet die „Umleitung" der Signale ein paar Prozent Prozessor-Leistung. Wir testen alle Probanden auf die Kompatibilität mit Version 1.1. Auch wenn Alchemy nur etwa ein Dutzend Spiele erkennt, bedeutet das



DAMIT DAS KLAR IST!

DIRECT SOUND 3D
Umfangreiche Soundschnittstelle in Microsofts DirectX für dynamischen Spieleton; in Vista durch den Windows Audio Service ersetzt.

KANTENGLÄTTUNG (FSAA)
Technik zur Reduzierung von Bildfehlern (Treppchenbildung). Unter anderem glättet Full Scene Anti Aliasing (FSAA) Polygonkanten.

nicht, dass man auf dessen Fähigkeiten verzichten muss. Erfreulicherweise lassen sich fast alle Spiele zu Surround-Sound „überreden“, indem man sowohl die dsound.dll als auch die dsound.ini des Programms in das Hauptverzeichnis des jeweiligen Spiels kopiert.

DER TESTPARCOURS

Unser Testrechner besteht aus einem Core 2 Duo E6400 (2,13 Gigahertz) mit zwei Gigabyte DDR2-800-Speicher (Zweikanal-Modus). Als Grafikkarten wählen wir zwei von Spielern oft und gern genutzte Mittelklasse-Modelle, die Radeon X1950 Pro und Geforce 7900 GT mit jeweils 256 Megabyte Videospeicher. An Windows-Versionen stellen sich die gepatchten Ultimate-Ausgaben von Windows Vista (32 und 64 Bit) dem bewährten XP x32 mit Service Pack 2. Um die Antwort vorwegzunehmen: Unsere 259-GigabyteFestplatte reicht gerade eben für die Installation der 100 Spiele aus, bei denen wir eine Mischung aus beliebten Titeln der vergangenen zwei bis drei Jahre und einigen noch immer gespielten Klassikern bieten. Gerade bei zuletzt Genannten ist es besonders spannend: Laufen die antiken Perlen unter Windows Vista? Beim Wechsel von Windows 98 zu XP gab es seinerzeit so manche Probleme. Um denen so weit wie möglich aus dem Weg zu gehen, testen wir jedes Spiel mit dem jeweils neuesten Patch.

NEU: DER SPIELE-EXPLORER

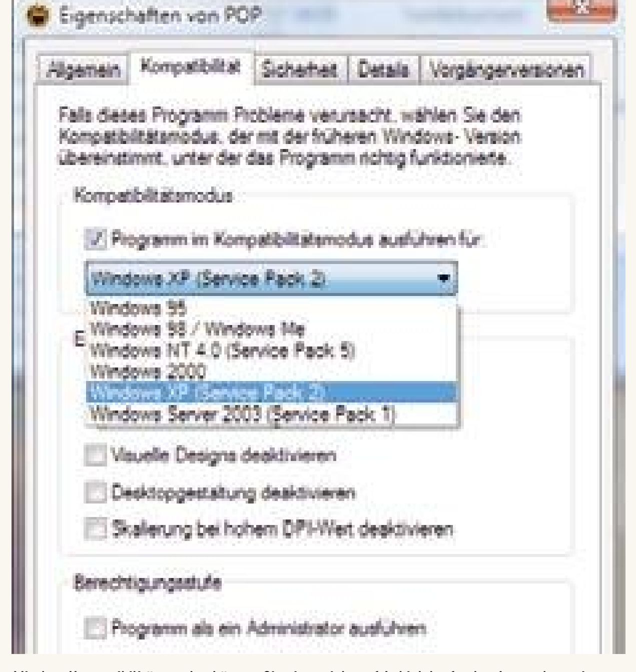
Mit Windows Vista startet Microsoft das „Games for Windows“-Programm. Spiele, die einen solchen Stempel aufweisen, durchliefen diverse Tests. So kann man sich schon vor der Installation darauf verlassen, dass der Neuerwerb garantiert mit Vista zusammenarbeitet, welche Edition man auch hat. Ein zusätzlicher Service von Vista ist der „Spiele-Explorer“, den Sie im neuen Startmenü unter dem Benutzernamen bei „Spiele“ aufrufen. Laut Plan finden Sie hier eine Liste aller installierten Spiele – von unseren 100 Titeln fanden allerdings nur rund drei Viertel ihren Weg in die neue Spielezentrale. Das nachträgliche Einfügen per Hand ist aber möglich. Zu den „Games for Windows“-Titeln gibt es im Spiele-Explorer im Gegensatz zu den nicht unterstützten Spielen neben einem schöneren Logo diverse Informationen. So sind außer erforderlichen und empfohlenen Systemanforderungen im Kontextmenü Links zu Herstellern und Spielspeicherständen eingeblendet. Praktisch, jedoch existieren bisher nur wenige Titel mit diesen Extras. Dazu gehören *Age of Empires 3: The War Chiefs*, der *Flight Simulator 10*, *Neverwinter Nights 2*, *Company of Heroes*, *Zoo Tycoon 2*, *Lego Star Wars 2* und als Neuzugang *Supreme Commander*. In den nächsten Monaten sollen sich unter anderem *Crysis*, *Shadowrun* und *Alan Wake* dazugesellen.

DIE QUERTREIBER

Wie Sie der Tabelle auf der nächsten Seite entnehmen können, ist die Vorstellung von Windows Vista in Sachen Spielekompatibilität überwiegend positiv. Die meisten laufen auf Anhieb oder nach gerade mal zwei Mausklicks – also kein Vergleich zu Zeiten der Beta-Versionen, als man deutlich öfter herumprobierte. Auf die Problemfälle gehen wir im Folgenden genauer ein. Der Klassiker *Battlefield 1942* samt seiner beiden Erweiterungen ist unser Sorgenkind Nummer 1. Der erste Spielstart unter Vista x64 verläuft reibungslos, doch im Menü zeigen sich erste Probleme. Die normalerweise vorhandenen Regler der Details sind unsichtbar und Einstellungen nur im Blindflug möglich. Der Neustart mit maximalen Details führt zu nicht mehr als einem schwarzen Bild. Unter Vista x32 tritt keines der beiden Probleme auf. *Darkstar One* ist das zweite Spiel, das unter Vista x64 den Dienst verweigert. Der Forderung eines x64-Treibers können wir nicht Folge leisten, woraufhin sich das Spiel wieder beendet. Auch der XP-Kompatibilitätsmodus schafft keine Abhilfe – die Installation von Vista x32 schon. Als Administrator ausgeführt, startet das Spiel immerhin. An ungestörte Weltraumschlachten ist wegen unsichtbarer Menü-Inhalte trotzdem nicht zu denken. Auch der Parade-Shooter *Far Cry* bleibt von Fehlern unter Vista x64 nicht verschont. Der offizielle Patch auf Version 1.4 führt dazu, dass das Spiel nicht mehr startet, während v1.33 noch läuft. Vista x32 ist davon abermals nicht betroffen und auch der 64-Bit-Patch arbeitet mit Vista x64 zusammen. Das bereits etwas betagte *Prince of Persia: The Sands of Time* lässt sich zwar installieren und starten, stürzt unter Vista x64 jedoch schon nach der ersten Zwischensequenz sang- und klanglos ab. Windows XP und Vista x32 erlauben problemloses Spielen.

Runaway 2 schaufelt vor der Installation zwar verheißungsvoll minutenlang Daten auf die Festplatte, bricht aber spätestens beim Start des Setups ab. Ähnliches geschieht bei *SWAT 3*, dessen Installation

Kompatibilitätsmodus aktivieren



Mit dem Kompatibilitätsmodus können Sie einer nicht auf Anhieb laufenden Anwendung ein anderes Betriebssystem vorgaukeln. Oft klappt mit diesem Trick auch das Spielen unter Vista.

Ein- gegen Zweikern-Prozessor

Legende: Einkern-Prozessor | Zweikern-Prozessor | Minimum-Fps

- Vista x32 ist stets langsamer als Windows XP x32.
- *Prey* bricht mit einem Einkern-Prozessor unter Vista 44 Prozent ein.
- Im schlimmsten Fall ist der Einkern-Prozessor unter Vista 73 Prozent lahmer.

BESSER ▶ Fps

Spiel	System	Einkern-Prozessor	Zweikern-Prozessor
Anno 1701 (v1.01), PC ACTION-„Wirbelsturm“-Save	Windows XP x32 SP2	15,6 (Basis)	22 (Basis)
	Windows Vista x32	14,1 (- 11%)	18,7 (- 18%)
Prey (v1.3), PC ACTION-Demo	Windows XP x32 SP2	125,4 (Basis)	125,5 (Basis)
	Windows Vista x32	87,1 (- 44%)	103,8 (- 21%)
Gothic 3 (v1.12), PC ACTION-VGA-Save (kein FSAA)	Windows XP x32 SP2	29 (Basis)	29,1 (Basis)
	Windows Vista x32	27,2 (- 7%)	28,1 (- 4%)
Need for Speed: Carbon (v1.3), Salazar Street	Windows XP x32 SP2	55,6 (Basis)	56,6 (Basis)
	Windows Vista x32	47 (- 18%)	55,8 (+ 0%)
Test Drive Unlimited, Time Trial (kein HDR)	Windows XP x32 SP2	45,1 (Basis)	51,1 (Basis)
	Windows Vista x32	12,1 (- 73%)	39 (- 24%)

Settings: Core 2 Duo E6400, 2x 1 Gigabyte DDR2-800, i965P, Radeon X1950 Pro, Cat. 7.2, 1.024x768, kein FSAA/AF.

Spielekompatibilität

Welche Spiele laufen unter Vista? Wir machten den Test mit 100 Titeln – einer Mischung aus beliebten PC-Spielen der vergangenen zwei, drei Jahre und diversen Klassikern.

	VERSION	VISTA X32	VISTA X64	ALCHEMY	ATI	NVIDIA
Age of Empires 3 (inklusive The War Chiefs)	1.09			Manuell		
Anno 1701	1.01			Manuell		
Aquanox	1.15			Manuell		
Aquanox 2	2.13			Manuell		
Battlefield 2	1.41			Manuell		
Battlefield 1942 (inkl. Add-ons)	1.61b			Manuell		
	Startet unter Vista x64 einmal, dann nicht mehr. Zudem fehlen Detail-Regler.					
Battlefield 2142	1.2			Manuell		
	Demos aus Version 1.01 funktionieren nicht mehr.					
Black & White	1.3			Manuell		
Call of Duty (inklusive Add-ons)	1.5					
Call of Duty 2	1.3					
Call of Juarez	1.1.0.0			Manuell		
Chronicles of Riddick	1.1			Manuell		
	Erfordert Patch 1.1 zum Start mit Open-GL-2.0-fähigen Treibern.					
Civilization 4 (inklusive Warlords)	1.61			Manuell		
Colin McRae Rally 2	1.09			Manuell		
Command & Conquer: Generäle	1.8			Manuell		
Command & Conquer: Renegade	1.037			Manuell		
Commandos 2	1.0			Manuell		
Company of Heroes	1.5			Manuell		
	Patch als Administrator starten!					
Cossacks 2	1.2			Manuell		
Counter-Strike Source				Surround		
	Es ist notwendig, Steam als Administrator zu starten. Im Offline-Modus kein Spielen möglich.					
Dark Messiah of Might and Magic				Surround		
Darkstar One	1.3			Manuell		
	Verlangt bei Vista x64 einen Treiber und verweigert den Dienst. Menü-Inhalte unter x32 unsichtbar.					
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2	1.06					
Deus Ex	1.12f			Manuell		
Diablo 2 (inkl. Lord of Destruction)	1.11b					
Die Gilde 2	1.2			Manuell		
	Set-up-Autostart braucht sehr lange.					
Die Sims 2 (inkl. Add-ons)				Manuell		
Dreamfall	1.01			Manuell		
	Starforce 3 zerstört die Windows-Installation ohne speziellen Patch. Mit Patch läuft das Spiel.					
Dungeon Siege 2	2.2			Manuell		
Earth 2160	Gold			Manuell		
Empire Earth 2	1.2			Manuell		
Far Cry	1.4					
	Version 1.4 startet nicht unter Vista x64, aber mit 64-Bit-Patch; v1.33 startet.					
F.E.A.R.	1.08					
FIFA 06	Patch 1			Manuell		
Flat Out	1.1			Manuell		
Flat Out 2	1.2			Manuell		
	Starforce 3, zerstört Windows-Installation ohne speziellen Patch. Mit Patch läuft das Spiel.					
Flight Simulator 10	Patch 1			Manuell		
Freelancer	1.0			Manuell		
Geheimakte Tunguska	1.02			Manuell		
	Erfordert sowohl XP-Kompatibilitätsmodus als auch Administratorrechte.					
Ghost Recon: Advanced Warfighter	1.35			Manuell		
	Es ist notwendig, den PhysX-Treiber zu erlauben (Treibersignaturzwang unter Vista x64 deaktivieren).					
Giants: Citizen Kabuto	1.4			Manuell		
	Landschaftstexturfehler mit einer Geforce					
Gothic	1.08k			Manuell		
Gothic 2 (inkl. Die Nacht des Raben)	2.6			Manuell		
Gothic 3	1.12			Manuell		
	Treibersignaturforderung bei Vista x64 deaktivieren, FSAA verursacht Grafikfehler mit einer Geforce-Karte.					
GTA: San Andreas	1.01					
	Spielstart vom DVD-Menü funktioniert nicht					
GTI Racing				Manuell		
	Autostart funktioniert nicht					
GT Legends	1.1.0.0			Manuell		
	Als Administrator ausführen! Starforce zerstört Windows-Installation ohne Patch. Mit Patch läuft das Spiel.					
GTR 2	1.1			Manuell		
Guild Wars						
Gunman Chronicles				Manuell		
	Geht man unter Direct3D vom Spiel ins Hauptmenü, sieht man nur ein schwarzes Bild. Unter OpenGL gibt es keine Probleme.					

	VERSION	VISTA X32	VISTA X64	ALCHEMY	ATI	NVIDIA
Half-Life 2				Surround		
	Steam ist als Administrator auszuführen.					
Juiced	1.0			Manuell		
	Erfordert es, die Treibersignaturforderung unter Vista x64 zu deaktivieren.					
Madden 2007	2.3			Manuell		
Max Payne 2	1.01			Manuell		
Monster Truck Madness 2				Manuell		
	Set-up braucht Win-95-Kompatibilitätsmodus.					
Need for Speed: Carbon	1.3			Manuell		
	Movies-Ordner umbenennen oder löschen, sonst kein Start.					
Need for Speed: Most Wanted	1.3			Manuell		
Need for Speed: Underground				Manuell		
Neverwinter Nights 2	1.04					
NHL 07	Patch 1			Manuell		
No One Lives Forever 2	1.3					
Operation Flashpoint (inkl. Red Hammer)	1.3			Manuell		
Painkiller	1.64			Manuell		
	Installations-Set-up lagert etwa zehn Minuten Daten auf die Festplatte aus und startet erst dann; die Installation dauert ebenfalls sehr lange.					
Prey	1.2			Manuell		
Prince of Persia: The Sands of Time				Manuell		
	Autostart geht nicht. Vista x64: Spiel stürzt nach Zwischensequenz ab, bei Geforce-Karten flackern Videos.					
Prince of Persia: The Two Thrones				Manuell		
	Als Administrator ausführen! Starforce 3, zerstört Windows-Installation ohne Patch. Mit Patch läuft das Spiel.					
Prince of Persia: Warrior Within				Manuell		
	Videos und einige Animationen laufen zu schnell.					
Psychonauts				Manuell		
Quake 4	1.3			Open AL		
	Flash-Set-up-Fenster schwarz.					
Rainbow Six: Vegas	1.02			Manuell		
Rallisport Challenge	1.0			Manuell		
Rayman 3				Manuell		
	Schwere Grafikfehler mit einer Geforce.					
Red Faction	1.0			Manuell		
Runaway 2						
	Installation dauert Stunden, Spiel stürzt beim Start ab.					
Sacred (inkl. Underworld)	2.28			Manuell		
Serious Sam 2	2.070			Manuell		
Sim City 4	272			Manuell		
Söldner	33675			Manuell		
Spellforce	1.52a					
	Vista x64: Set-up bricht ab. Vista x32: Spiel startet nach der Installation selbst gepatcht nicht.					
Spellforce 2	1.02			Manuell		
	Starforce 3 zerstört Windows-Installation ohne Starforce-Patch. Mit Patch läuft das Spiel.					
Splinter Cell: Chaos Theory	1.05			Manuell		
	Starforce 3 zerstört Windows-Installation ohne Starforce-Patch. Mit Patch läuft das Spiel.					
Splinter Cell: Double Agent	1.02			Manuell		
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1.0			Manuell		
Starcraft (inkl. Broodwar)	1.14			Manuell		
Supreme Commander	3220			Manuell		
SWAT 3	2.1					
	Set-up verweigert den Dienst.					
SWAT 4	1.1			Manuell		
Test Drive Unlimited	1.0			Manuell		
The Elder Scrolls 3: Morrowind	1.6			Manuell		
The Elder Scrolls 4: Oblivion	1.1.5.11			Manuell		
Titan Quest	1.2					
Tomb Raider: Legend	1.2			Manuell		
	Surround-Sound fehlt trotz „Alchemy-Sound-Wrapper".					
Turok 2: Seeds of Evil	1.04			Manuell		
	Als Administrator starten!.					
Unreal 2				Manuell		
UT 2004 (dt.)	3369			Open AL		
	X-Fi-Patch bringt dem Spiel die OpenAL-Schnittstelle und damit Surround-Sound bei.					
Warcraft 3 (inkl. The Frozen Throne)	1.16					
World of Warcraft: The Burning Crusade	2.0.8					
X3: Reunion	2.0.02					
Xpand Rally	1.0					
	Meldet trotz des Kompatibilitätsmodus ein falsches Betriebssystem und quittiert dann den Dienst.					
Xpand Rally Xtreme	1.0			Manuell		
	Erfordert Start als Administrator für Starforce-Treiber					

Funktioniert Eingeschränkte Funktion Geht nicht

trotz Kompatibilitätsmodus und Administratorrechten nicht in die Gänge kommt. Auch *Spellforce* lässt sich nur unter XP und Vista x32 installieren. Doch selbst der neueste Patch kann das Spiel nicht zum Start unter Vista X64 bewegen. Der letzte Titel, der partout nicht laufen will, ist *Xpand Rally*. Im Gegensatz zum Nachfolger wirft der erste Teil bereits während der Installation das Handtuch wie Boxer Axel Schulz bei seinem kläglichen Comeback-Versuch.

MIT TRICKS ZUM ERFOLG

Außer auf diese offenbar nicht kurierbaren Fällen stolpert man als Spieler unter Vista immer wieder über kleinere Probleme. Läuft ein Titel nicht auf Anhieb, bedeutet das nicht zwangsläufig das Ende. Häufig erweist es sich als sinnvoll, am genutzten Rechner über Administratorrechte zu verfügen. Legt man neue Nutzernamen unter Vista an, hat man diese paradoxerweise nicht überall: Ein „Schutzmechanismus" will Sie auf diese Weise vor unüberlegten Taten bewahren. Ein Spiel kann man auf zweierlei Art als Admin starten: Entweder Sie rechtsklicken auf die gewünschte Exe-Datei oder Verknüpfung und wählen „Als Administrator ausführen" oder Sie greifen tiefer ins System ein. Unter „Start" – „Systemsteuerung" – „Benutzerkonten" können Sie sich zum uneingeschränkten Herrn Ihres Rechners krönen, indem Sie „Benutzerkontensteuerung ein- oder ausschalten" deaktivieren. Nach einem Neustart führen Sie alle Anwendungen mit vollen Rechten aus. Reißt auch dieser Strick, aktivieren Sie als letzte mögliche Option den schon von Windows 2000 und XP bekannten Kompatibilitätsmodus (Rechtsklick auf die Eigenschaften der Spiel-Exe-Datei, gefolgt vom Reiter „Kompatibilität"). Wählen Sie bei neueren Spielen „Windows XP (Service Pack 2)". Bei ganz alten Schinken (wie *Monster Truck Madness 2*) kann auch ein simuliertes Windows 95 wahre Wunder bewirken.

PROBLEMKIND STARFORCE

Der von vielen Spielern gemiedene Kopierschutz Starforce sorgt in der 64-Bit-Edition von Windows Vista für besonders ärgerliche Ereignisse. Er nistet sich gewöhnlich tief im System ein – das ist gefährlich! Das Action-Adventure *Dreamfall* demonstriert eindrucksvoll, wie Sie es uns besser nicht nachmachen sollten. Der Installation unter Vista x64 folgt die Aufforderung, den Starforce-Treiber zu installieren. Wir geben unser Ja-Wort, das System startet neu. Doch statt eines normalen Startvorgangs meldet Windows beschädigte Dateien. Da bleibt nur eine Möglichkeit, das System wieder zum Laufen zu bringen: die „letzte als funktionierend bekannte Konfiguration" beim Hochfahren wählen. Um derartige Probleme zu vermeiden, sollten Sie das Starforce-Update (www.star-force.com/protection.phtml?c=91) herunterladen und vor dem Neustart installieren. Das gilt auch für andere Spiele mit diesem Kopierschutz. Unter: www.tagesprotection.com/5.5/TagesSetup_x64.exe finden Sie ein Update des Kopierschutztreibers von *Gothic 3*. Die Version auf der Verkaufs-DVD funktioniert wegen der fehlenden digitalen Signatur erst, wenn Sie beim Startvorgang von Vista x64 via F8 den Signaturzwang abschalten.

DIE KRAFT DER ZWEI KERNE

Fest steht: Nutzer von Einkern-Prozessoren haben kein leichtes Leben unter Vista. Trotz der weiterentwickelten Treiber leistet ein Einkerner mit Win XP als Vermittler messbar mehr. Laut der Entwickler bei Ati ändert sich das auch nicht. Grund dafür sei das neue Grafiktreibermodell. Durch die Umstrukturierungen entstehe mehr Overhead (Verwaltungsaufwand) für den Prozessor. Und diesen können die Zweikern-Vertreter wegen ihrer Rechenreserven einfach besser bewältigen.

Raffael Vötter

FAZIT: SPIELEN MIT VISTA

64 Bit kann erst bei kommenden Spielen seine Stärken zeigen. Aktuell schaffen Sie sich damit eine Menge Probleme, wenn Sie ältere Spiele bevorzugen. Vista x32 hingegen ist bis auf kleinere Patzer fast auf dem Niveau von Win XP. Wir raten dennoch, diesen Zwischenschritt zu überspringen und später auf Vista x64 zu wechseln.

»Nicht jedermanns Fall: Dominas.«

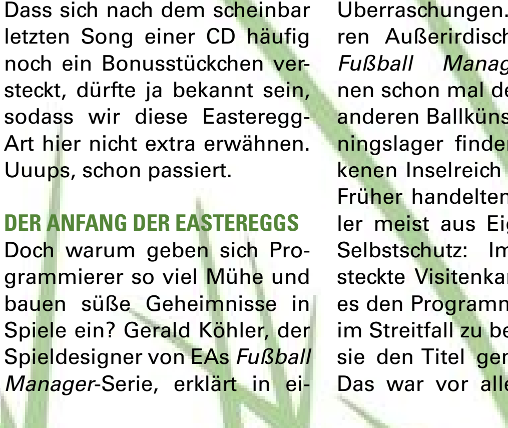
In *Max Payne 2* können Sie die Nackttexturen für die Spielcharaktere wie Mona Sax freischalten.

EASTEREGGS

Überraschungs-Eier

PC-Spieler haben es einfach besser: Ostern ist vorbei, Eier bekommen sie trotzdem weiter – von fantasievollen Entwicklern.

Sie lauern nahezu in jedem PC-Spiel, doch Notiz nimmt längst nicht jeder von ihnen. Nein, wir meinen keine Schleichwerbungsattacken, sondern die sogenannten Eastereggs. Für Fremdsprachenhasser: Eastereggs ist englisch und bedeutet soviel wie Ostereier. Alles klar? Fein! Eastereggs gibt es natürlich nicht nur im PC-Bereich – die ganze Welt wimmelt davon. Zu den bekanntesten Eastereggs des täglichen Lebens zählen etwa Radarfallen, die Jamba-Handy-Rechnung der jüngsten Tochter und der G-Punkt der Frau, wobei dieser wegen des sehr speziellen Verstecks noch immer nicht gefunden wurde. In digitalen Unterhaltungsmedien wie Musik-CDs, Filmen und Videospielen haben Eastereggs den Vorteil, dass Sie ausschließlich der Belustigung dienen und keinerlei negative Auswirkungen haben. So gibt es auf vielen Audio-CDs versteckte Lieder, die man nur dann entdeckt, wenn man am Anfang bestimmter Titel zurückspult. Dass sich nach dem scheinbar letzten Song einer CD häufig noch ein Bonusstückchen versteckt, dürfte ja bekannt sein, sodass wir diese Easteregg-Art hier nicht extra erwähnen. Uuups, schon passiert.



DER ANFANG DER EASTEREGGS

Doch warum geben sich Programmierer so viel Mühe und bauen süße Geheimnisse in Spiele ein? Gerald Köhler, der Spieldesigner von EAs *Fußball Manager*-Serie, erklärt in einem Interview mit dem *Spiegel*, dass der Spaß der Nutzer der Hauptgrund ist. „Unsere User erinnern sich oft noch nach Jahren an solch besondere Dinge im Spiel." Klar, das steigert den Wiederspielwert und kurbelt den Medienrummel an. Herr Köhler muss es wissen, schließlich schlummern in seinen Spielen viele Überraschungen. So entführen Außerirdische in seinen *Fußball Manager*-Simulationen schon mal den einen oder anderen Ballkünstler oder Trainingslager finden im versunkenen Inselreich Atlantis statt. Früher handelten die Entwickler meist aus Eigennutz oder Selbstschutz: Im Spiel versteckte Visitenkarten machten es den Programmierern leicht, im Streitfall zu beweisen, dass sie den Titel gemacht hatten. Das war vor allem bei urheberrechtlichen Klagen ein entscheidender Beweis. So auch beim ersten dokumentierten Easteregg der Videospielgeschichte: 1978 fummelte Warren Robinett einen Extraraum in sein Abenteuerspiel *Adventure*. In diesem Hinterzimmerchen stand „Entwickelt von Warren Robinett". Während sich die Spieler über das Osterei freuten, reagierte Herausgeber Atari erbost auf den digitalen Streich. Aus Furcht vor Abwerbungen war es nämlich strikt untersagt, Namen der Schöpfer preiszugeben. Trotzdem oder gerade deshalb zog der Scherz weite Kreise und viele Programmierer bauten versteckte Anerkennungslisten in ihre Spiele ein. So geschehen bei *Missile Command* (Atari, 1980) und *Galaga* (Namco,1981) – bei beiden Spielen bekam man nach einer be-



Bruce Lee: Die Bullenstatue kann das Maul öffnen.

Eastereggs der 80er-Jahre



International Karate Plus: Die Karateka können die Hosen runterlassen.



North & South: Der Fotograf mag es, am Hintern gekrault zu werden.


Elite Force 2: Beobachten Sie die Alien-Schachpartie.


Vietcong: Wenn Sie besondere Leistungen zeigen, tragen die Feinde Masken.


Full Spectrum Warrior: Als Easteregg gibt es große Köpfe für die Charaktere.


Warcraft 3: Bei mehrmaligem Klicken explodieren die Schafe.



Far Cry: In entlegenen Winkeln verbergen sich witzige Magazine.


GTA: Vice City: Am Meeresgrund gibt es versenkte Mafia-Opfer.

stimmten Spielzeit Hinweise auf die Entwickler. Das angeblich erste Osterei, das nichts mit Entwicklernamen zu tun hatte, findet sich in *Bruce Lee* für den Schneider CPC (Datasoft, 1984). Hier öffnet eine Bullenstatue das Maul, wenn man ihr auf den Hintern haut. Nicht spektakulär, damals aber DER Gesprächsstoff auf allen Schulhöfen: „Wahnsinn Alter, das Vieh macht das Maul auf! So etwas haste noch nicht gesehen!" Das waren noch Zeiten ... Entschuldigung, der Verfasser dieser Zeilen steht auch schon unter Denkmalschutz und hatte gerade einen nostalgischen Anfall.

DER DURCHBRUCH

Mitte der Achtzigerjahre erfreuten sich Eastereggs immer größerer Beliebtheit. In nahezu jedem Titel gab es Anspielungen auf die Entwickler oder kleinere Gags wie wechselnde Farbgebungen der Spielfiguren oder in Geheimräumen versteckte Extraleben. Das ist ja alles niedlich, haut heute aber keinen mehr vom Hocker. Ende der Achtziger verwöhnten die Entwickler die Spielergemeinde mit wesentlich kreativeren Überraschungen. So gibt es in *International Karate Plus* (System-3 Software, 1987) jede Menge Tastenkombinationen, die skurrile Auswirkungen haben. So lässt der Kämpfer zum Beispiel seine Hose runter, wenn Sie die T-Taste drücken. Eines der bekanntesten Eastereggs ist der Fotograf im Hauptmenü von *North & South* (Infogrames, 1989): Er reagiert auf Berührungen seines Allerwertesten per Cursor-Pfeil mit einem verschämten Lachen (Bilder der Oldie-Spiele sehen Sie links unten).

VOR DER WENDE

Mit den Neunzigerjahren begann ein neues Zeitalter der Eastereggs. Die Entwickler entdeckten die Möglichkeit, Überraschungen mittels Cheatcodes freischalten zu lassen. Das funktionierte meistens so, dass bestimmte Texturen oder ganze Polygongebilde zwar nicht im Spiel vorkamen, aber die Kommandozeilen nicht aus dem Programmcode entfernt wurden – mittels eines Cheats aktivierten Spieler diese Befehle. Das war die Geburtsstunde etlicher frischer Eastereggs, darunter der sogenannte Bighead-Modus (Geschöpfe haben übergroße Köpfe oder Gliedmaßen), nackte Hauptcharaktere oder Spielfiguren, die in abstrusesten Klamotten gewandet waren. Das Cheat-Fieber griff derart schnell um sich, dass es auf einmal in jedem Spielemagazin mehrere Cheat-Seiten gab und seltsame Menschen sich die Nächte damit um die Ohren hauten, den gesamten Programmcode auf den Kopf zu stellen. In dieser Zeit entstanden zahlreiche Gerüchte, was die Programmierer nicht alles in ihre Titel eingebaut hätten. Eine der bekanntesten Mären ist die des *FIFA*-Hallenmodus. Angeblich sollte es einen Cheat geben, der in EAs legendärer Fußballserie eine ganze Saison Hallenfußball freischaltet. Gesehen hat diesen Modus bis heute allerdings niemand ... 1993 sorgte *Day of the Tentacle* (Lucas Arts) mit einem besonderen Easteregg für Begeisterung. Es gab nämlich die Vollversion des

Day of the Tentacle: Benutzen Sie Eds Computer ...



Eastereggs der 90er-Jahre

In einem Extraraum eines Shooters von id verbirgt sich John Romeros Kopf.



FIFA 2000: Außerirdische entführen einen der Kicker.




GTA 3: Mit dem Dodo können Sie die Geisterstadt besuchen.



NHL: In EAs Eishockey-Serie gibt es Bonusspieler in Übergröße.


Spellforce: Um Punkt Mitternacht erwachen auf dem Graufurter Friehof die Toten.

Ach du dickes Ei!

Die PC ACTION-Redaktion beschert Ihnen eine nachträgliche Osterüberraschung.

Weil wir Ihnen neben unserem üblichen Gefasel ordentlich was bieten wollen, hat unser Grafik-Häschen Caro Giese ein besonders schönes PC ACTION-Osterei kreiert. Damit Sie sich die Ausgabe auch wirklich genau ansehen, haben wir im Heft neun Eastereggs verteilt. Stellenweise natürlich an ganz gemeinen Verstecken. Notieren Sie sich die Seitenzahlen, auf der Sie Eier gefunden haben und addieren (das heißt „zusammenzählen") Sie alle. Das Ergebnis schicken Sie per E-Mail an gewinnspiel@pcation.de, Kennwort: Frohe Ostern. Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir fünf topaktuelle Spiele. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Viel Spaß bei der Eiersuche!
Ihr PC ACTION-Team



PS.: Das in diesem Kasten abgebildete Anschauungs-Ei zählt übrigens mit.



Zugabe! Zugabe!

Hier einige Easteregg-Arten, die nichts mit PC-Spielen zu tun haben.

Auf vielen DVDs gibt es verstecktes Zusatzmaterial. In der Regel geben Sie mit der Fernbedienung einen bestimmten Code ein, um die Geheimnisse freizuschalten. So findet sich etwa auf der DVD *Live in Berlin* von Böhse Onkelz eine scharfe Szene, die Sie per Druck auf die Taste 8 auslösen. Auch auf Audio-CDs sind Eastereggs zu entdecken – Lieder am Ende der CD zum Beispiel. Oft befindet sich zwischen dem letzten offiziellen Song und dem Zusatzlied eine lange Pause. Bei alten Vinyl-Platten existieren sogar einige seltene Scheiben mit einer zweiten Tonspur. Abgefahren!

Vorgängers *Maniac Mansion* (Lucas Arts, 1987) gratis dazu – man muss sie nur finden. Das funktioniert so: Der Spieler benutzt den Computer in Eds Raum, kopiert die Datei Maniac.olv, tauft das Duplikat Maniac.exe, ruft die Datei auf und schon startet das ursprüngliche *Maniac Mansion*. Weniger spektakulär, dafür blutiger geht es bei einem Shooter von id Software 1994 zur Sache. Hier gibt es in Level 30 einen versteckten Raum hinter dem Teufelskopf in der Haupthalle. Wenn Sie das Zimmer betreten, hören Sie eine Stimme: „To win the game you must beat me. John Romero" („Um das Spiel zu gewinnen, musst Du mich schlagen. John Romero"). In der Mitte des Zimmers befindet sich Lead-Designer John Romeros aufgespießter Schädel – ein gezielter Schuss und Sie haben gewonnen. Gegen Ende der Neunziger hatten viele Entwickler wohl einen Clown gefrühstückt und garnierten ihre Spiele mit den ausgefallensten Spaßeinlagen. Eines der witzigsten Beispiele ist *FIFA 2000*. Mit dem Cheat Sizzle lassen Sie es wie aus Kübeln regnen. Der Clou: Ab und zu trifft ein Blitz einen Kicker, der prompt verbrennt. Der Cheat „Dizzy" lässt ein riesiges UFO über dem Stadion kreisen und Aliens verschleppen Ballkünstler per Traktorstrahl. Bilder dazu finden Sie auf Seite 43 unter „Eastereggs der 90er-Jahre".

NACH DER WENDE

Die Ostereier des neuen Jahrtausends bedienen sich aus den vergangenen zwei Jahrzehnten, ohne bislang neue Impulse zu setzen. Geheime Bonuslevels (in *Star Trek: Elite Force 2* versteckt sich zum Beispiel auf der Attrexianer-Station 1a ein Super-Mario-Level hinter der Waffenkammer), verborgene Vollversionen (in *Prince of Persia: The Sands of Time* lässt sich das Ur-*Prince of Persia* freischalten) und Unsinn aller Art wechseln sich ab. Dabei fällt auf, dass die Quantität der verborgenen Überraschungen deutlich gestiegen ist. Paradebeispiel sind die Rockstar-Meisterwerke *GTA 3* und *GTA: Vice City* (Rockstar Games, 2001, 2002). Hier gibt es mehr Eastereggs als Asylbewerber in Deutschland. Die amerikanische Spieleschmiede versteckte unter anderem U-Boote, Wasserleichen und pixelblutbesudelte Tatorte. Die bekanntesten Eastereggs der *GTA*-Reihe sind jedoch die Geschlechtsverkehr-Fachangestellten. Wenn Sie ein „leichtes Mädchen" auf den Beifahrersitz klettern lassen, steigt Ihre Lebensenergie stetig. Besonders schön: Parken Sie für das Schäferstündchen an einem entlegenen Winkel, geht's richtig zur Sache und die Karre wippt verdächtig auf und ab. Hier zeigte sich, wie werbewirksam Ostereier sein können, denn in etlichen Internetforen und PC-Magazinen gab es regelrechte Easteregg-Wettkämpfe. Eine Menge Leute verbrachten Tage und Nächte damit, den nahezu flügellosen Flieger (im Fachjargon „Dodo" genannt) in *GTA 3* in die Lüfte zu bekommen. Und tatsächlich: Gewitzte Spieler haben einen Weg gefunden, mit dem Ding zu fliegen und sind dabei sogar auf eine geheime Geisterstadt gestoßen Einen Screenshot dazu finden auf dieser Seite unter „Eastereggs ab der Jahrtausendwende".

LETZTE MELDUNGEN

Unser Lieblings-Easteregg zum Schluss. Wenn Sie in *Max Payne 2* (Rockstar Games, 2003) das Startparameter mit **-developerkeys** ergänzen, können Sie mit den Tasten „Bild auf" und „Bild ab" die Spielcharaktere durchklicken und entblättern. So kommen Sie in den Genuss, den steilen Zahn Mona Sax im Evaskostüm zu bewundern. Das wundervolle Ergebnis haben Sie dank unseres Aufmacher-Screenshots sicher bereits bewundert ...Topaktuell: Im ukrainischen Tschernobyl-Kracher *S.T.A.L.K.E.R.* liegen die Überreste von Gordon Freeman herum, der Hauptperson aus *Half-Life*. Sie finden den Leichnam im Wildgebiet oberhalb der Bar im verstrahlten Tunnel. Untersuchen Sie den Ärmsten und Sie erhalten einen wirklich witzigen PDA-Eintrag. Fast das Osterei des Kolumbus sozusagen.

Ralph Wollner

True Crime: Im Programmcode gibt es die witzigsten Klamotten.

Eastereggs ab der Jahrtausendwende



Unreal 2: Über der Station der Feinde erkennen Sie ein Lincoln-Porträt.



S.T.A.L.K.E.R.: Im Wildgebiet liegt die Leiche von Gordon Freeman.



VORSCHAU



»Kann tödlich sein: Ritterschlag.«

Der untote Schattenkrieger – eine der sechs geplanten Charakterklassen – kämpft mit seinem Schwert in einem Verlies gegen die Untoten.



»Lieblingsspeise der Vegetarier: Holzsteak.«

Eine asiatische Dschunke liegt im Hafen vor Anker.



SACRED 2: FALLEN ANGEL

Vorsicht, scharf!

Nehmen Sie die Überschrift ruhig ernst. *Sacred 2* sieht genauso heiß aus wie Liv Tyler von unten.

ACTION-ROLLENSPIEL | Da wir schon immer mal unseren neuen Redaktionsferrari ausprobieren wollten, fuhren wir nach Gütersloh und besuchten den Entwickler von *Sacred 2*. Sie wissen schon, das Spiel, in dem Sie in bester *Diablo*-Manier Unmengen von Monstern aufschlitzen und Tonnen von magischen Gegenständen sammeln. Was gab's Neues? Wir sahen bis dato unbekannte Gebiete, zum Beispiel die Dschungelregion, die dank der üppigen Vegetation richtig Lust auf eine digitale Erkundungstour machte. Außerdem zeigten uns die Macher einige Waffen und Rüstungen. An sich nichts Besonderes, wenn die Dinger nicht so richtig scharf ausgesehen hätten. Jedes Schwert, jeden Schild und jede Brustplatte fertigen die Entwickler in Handarbeit und verzieren ihr Werk dann mit leuchtenden Runen. Mit Infos über den Spielinhalt hielt sich Ascaron indes bedeckt. Aber das kriegen wir bis Oktober 2007 noch heraus! Alexander Frank

Info: www.sacred-game.com

ANNO 1701 ADD-ON

Mach weiter!

Das Add-on geht mit einem ausgefuchsten Welt-Editor an den Start.

AUFBAU-STRATEGIE | Mist. Zu Redaktionsschluss stand der Name des asiatisch angehauchten Add-ons für *Anno 1701* immer noch nicht fest. Oder sagen wir besser, Verleger Sunflowers hat sich auch mit Sex und Sportwagen nicht überzeugen lassen, den Titel preiszugeben. Und da wir grundsätzlich nicht mehr als ein Wochengehalt für Bestechungen ausgeben, liefern wir Ihnen stattdessen einen schicken neuen Screenshot und eine Info: Mit dem dem Add-on beiliegenden Welt-Editor dürfen Sie im Handumdrehen neue Welten erstellen – sowohl für das Hauptspiel als auch für die Erweiterung. Hurra! Marc Brehme

Info: www.anno1701.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE HAT NOCH KEINE PASSENDE FLATRATE GEFUNDEN UND BEERDIGT FRÜHERE HELDEN



»Macht in der Schule keinen Spaß: Mengenlehre.«

Das Titelbild der jüngsten Manowar-DVD (in schrecklicher Qualität).

Menno, das war nix!

Haben Sie die neueste Trenddebatte mitbekommen? Ich meine dieses sogenannte Flatrate-Saufen, über das sich alle aufregen. Also für einen Festpreis in einem Lokal so viel zu trinken, wie man möchte. Was ich mich dabei frage: Wo genau gibt es das? In Nürnberg offenbar nicht, jedenfalls ist mein Portemonnaie nach einem nächtlichen Stadtrundgang und dem Erwerb der „wichtigsten Zutat" immer spürbar leichter. Und während eines Konzerts sind schon mal schnell vier Euro pro Getränk weg. Bei Manowar zum Beispiel. Die Metal-Kombo hat neulich in der Nürnberger Arena gespielt und mir schenkte ein lieber Mensch eine Karte dafür an Weihnachten 2005. Ja, richtig gelesen: 2005! Das Konzert wurde ein paarmal verschoben. Aber gut, um verlorene Jugenderinnerungen aufzufrischen, nehmen ältere Mitmenschen ja einiges in Kauf. So sehe ich zum Beispiel über die Vollpfosten hinweg, die neben mir standen und das ganze Konzert über SMS getippt und sich gegenseitig fotografiert haben. Aber auch bei den alten Helden auf der Bühne blätterte der Lack. Statt schnellen Stücken gab es viel langsames Genudel. Dann durfte ein Zuschauer auf die Bühne und ein bisschen Gitarre spielen. Während des Liedes hat er dann mal kurz in das Mikrofon des Sängers gegrölt – und das klang einfach ... gar nicht so schlecht! Verdammt, liegen da etwa so viele Effekte auf dem Teil, dass jeder Proll damit gut klingt? Meine Jugenderinnerungen kamen ins Wanken. Als ich dann bei den Refrains mal darauf achtete, stellte ich fest, dass die ganzen Chorus-Gesänge vom Band oder den Keyboardern kamen. Wie uncool. Als Zugabe wurde ein furchtbar ödes Puppentheater mit Pseudowikingern aufgeführt und der letzte Song kam tatsächlich komplett aus der Konserve. Buh, sage ich! Manowar sind für mich an dem Abend gestorben. Manche Helden sollte man besser einfach in guter Erinnerung behalten. Das kenne ich auch aus Computerspielen (Sie merken, ein Profi wie ich bekommt auch nach völlig zusammenhanglosem Geschreibsel noch den Dreh zu den Computerspielen). Auch einige Helden der Videospiel-Geschichte wären nämlich besser in der Versenkung verschwunden, wenn man ihre Fortsetzungsabenteuer betrachtet. Lara Croft zum Beispiel ging uns jahrelang auf die Nerven. Oder das Moorhuhn. Es gibt unheimlich viele Beispiele. Aber manchmal kommt nach einer unglaublich schlechten Fortsetzung auch wieder etwas Gutes. Wie etwa bei besagter Frau Croft. Oder auch *Simon the Sorcerer:* Teil 4 macht tatsächlich wieder Spaß. Das gibt mir Hoffnung.

Infos unter:

WWW.RPC-GERMANY.DE

Role Play Convention

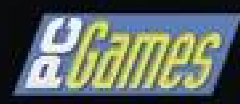
RPC

Eine Convention rund um das Thema Rollenspiel
vom Brett- bis zum Onlinespiel

ROLE-PLAY-CONVENTION 2007
"HEROES & QUESTS"

21. bis 22. April 2007
in der Halle Münsterland
NRW | Münster

Mit freundlicher Unterstützung von:

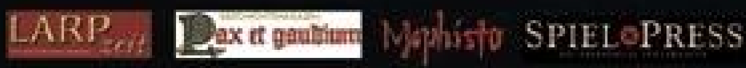




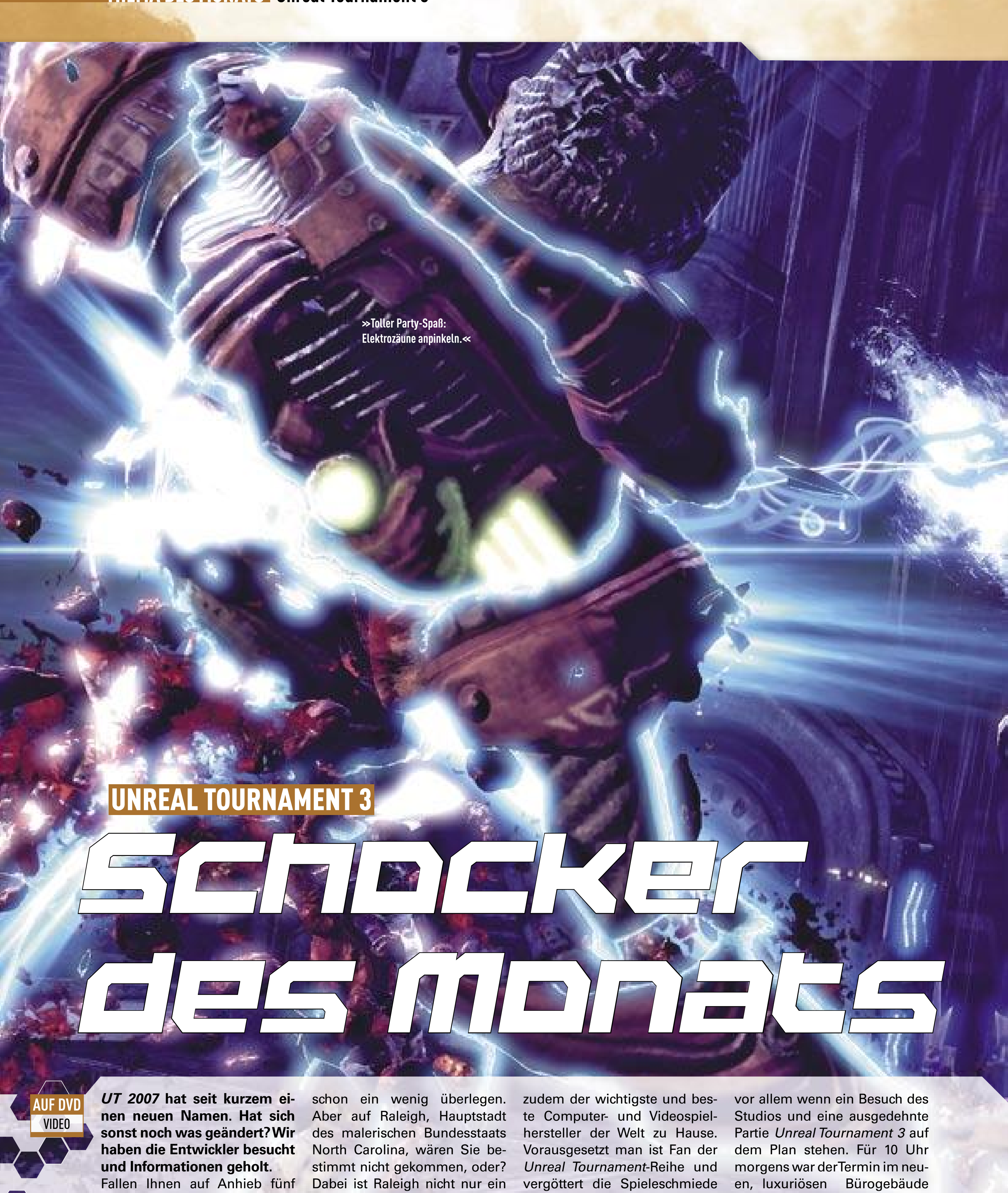










»Toller Party-Spaß: Elektrozäune anpinkeln.«

UNREAL TOURNAMENT 3

Schocker des Monats

AUF DVD
VIDEO

***UT 2007* hat seit kurzem einen neuen Namen. Hat sich sonst noch was geändert? Wir haben die Entwickler besucht und Informationen geholt.**

Fallen Ihnen auf Anhieb fünf bedeutende Städte an der amerikanischen Ostküste ein? Auf New York kommt jeder. Dann wird es schon schwerer. Für Miami und Philadelphia muss man schon ein wenig überlegen. Aber auf Raleigh, Hauptstadt des malerischen Bundesstaats North Carolina, wären Sie bestimmt nicht gekommen, oder? Dabei ist Raleigh nicht nur ein Paradies für Singles, sondern auch die Heimat des aktuellen Stanley-Cup-Champions, dem Eishockey-Team Carolina Hurricanes. Im Ortsteil Cary ist zudem der wichtigste und beste Computer- und Videospielhersteller der Welt zu Hause. Vorausgesetzt man ist Fan der *Unreal Tournament*-Reihe und vergöttert die Spieleschmiede Epic Games.

PÜNKTLICHKEIT IST EINE TUGEND

Aber auch für uns Journalisten ist Epic etwas Besonderes, vor allem wenn ein Besuch des Studios und eine ausgedehnte Partie *Unreal Tournament 3* auf dem Plan stehen. Für 10 Uhr morgens war der Termin im neuen, luxuriösen Bürogebäude angesetzt. Wir waren rechtzeitig da, standen aber vor verschlossenen Türen. Sollten wir uns Gedanken machen, weil keiner der nach und nach eintrudeln-

Das blaue Team hat sich die Flagge geschnappt und ist auf dem Rückweg zur eigenen Basis. Roter Widerstand wird ausgeschaltet.

Die bescheuertsten Wettkämpfe der Welt

Wer zu schlecht ist, sich in *Unreal Tournament* mit anderen zu messen, sollte über eine Karriere in diesen realen Sportarten nachdenken.

ZWERGENWEITWURF

Heute zu Unrecht als politisch unkorrekt verschrien, blickt dieser vielversprechende junge Sport auf eine turbulente Geschichte voller Missverständnisse zurück. Die PC ACTION-Redaktion schätzt sich dennoch glücklich, mit Joachim „Wookiee" Hesse einen ehemaligen deutschen Meister in dieser Disziplin in ihren Reihen zu haben.

Foto: Marco Leibetseder



Foto: action press

ZEHENWRESTLING

Diese fußschweißtreibende Sportart, in der schon lange Weltmeisterschaften ausgetragen werden, wäre vor zehn Jahren fast olympisch geworden. Das IOC konnte sich aber nicht darauf einigen, ob der Sport den Winter- oder den Sommerspielen zugeordnet werden soll. Doping ist zwar strengstens verboten, Rauchen und Alkohol-Trinken vor dem Wettkampf aber explizit erlaubt.

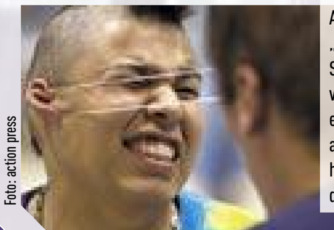


Foto: action press

OHRENZIEHEN

Als eine von 23 Disziplinen der offiziellen „World Eskimo-Indian Olympics" ist diese Sportart ganz klar die exotischste der hier vorgestellten. Aber auch nur, weil man für einen stilgerechten Wettkampf eine Schnur aus echtem Robbenleder braucht, die sich hierzulande nicht gerade im Baumarkt um die Ecke kaufen lässt.

den Programmierer etwas von unserem Besuch wusste? Nach gut 20 Minuten Wartezeit wurden wir von Jeff Morris, dem Produzenten von *UT 3* mit den Worten „Morgen, Jungs – ihr seid aber früh dran!" begrüßt. Anscheinend gehen die Uhren an der Ostküste Amerikas ein wenig anders. Ohne weitere Verzögerung begaben wir uns auf einen ausführlichen Rundgang durch das Bürogebäude (Impressionen dazu finden Sie im Kasten auf Seite 52). Unsere Vorfreude auf *UT* nahm immer weiter zu.

GEDULD ZAHLT SICH AUS

Endlich führte man uns in einen großen, verdunkelten Raum, dominiert von einer überdimensionalen Präsentationsfläche, die fast eine komplette Wand einnahm. Dort bekamen wir von Jim Brown (verantwortlicher Level-Designer), Steve Polge (verantwortlicher Programmierer und Spiel-Designer) und Produzent Jeff Morris einen Auffrischungskurs in Sachen *Unreal Tournament 3*. Ort der Handlung ist der Planet Taryd, den die Megakonzerne Liandri, Axon und Izanagi untereinander aufgeteilt haben, um das wertvolle Mineral Tarydium abzubauen. Der Spieler wird von der Izanagi Corporation angeheuert, damit er die beiden Konkurrenten und eine vierte Kraft auf dem Planeten in die Schranken weist. Untote Aliens, genannt Necris, wollen ebenfalls ein Stück vom

»Wartet, bis ihr meine Supersoaker zu spüren bekommt, ihr Wichte!«

Die Necris rücken mit bemerkenswerten Streitkräften an. Links: der vielseitige, leichte Nemesis-Panzer der Aliens.

leckeren und ertragreichen Tarydium-Kuchen abhaben und belästigen daher Ihren Arbeitgeber. Schon sind Sie mittendrin im umfangreichsten Einzelspieler-Modus, den *UT* je hatte. Da bei den Vorgängern der Schwerpunkt auf dem Mehrspielerteil lag, war die Solokampagne bisher immer eine seelenlose Aneinanderreihung von Levels, mit Minimal-Story und unspektakulärer Präsentation. Damit ist jetzt Schluss! Vorhang auf für eine verzweigte Missionsstruktur, eine Story, die diesen Namen auch verdient, sowie aufwendige Zwischensequenzen.

DIE KUNST DES KRIEGES

Ein weiteres wichtiges Element sollen taktische Entscheidungen sein, die Sie vor und in Aufträgen treffen. Von diesen hängt ab, welche Fahrzeuge oder Waffen Ihnen zur Verfügung stehen. Sogar das Frag Limit (Abschusslimit) und die Zahl der Gegner werden beeinflusst. Auf einer Taktikkarte der kompletten Welt legen Sie fest, welche Mission als Nächstes dran ist. In den Levels gibt es eine Vielzahl von Zielen, von denen einige optionaler Natur sind, aber dennoch auf den Spielverlauf einwirken. „Ihr könnt fremde Technik stehlen oder feindliche Einrichtungen sabotieren. In einer Mission besteht die Möglichkeit, das mit Tarntechnik ausgestattete Nightshade-Fahrzeug der Necris zu klauen. Wenn das ge-

INTERVIEW "WENN UT 3 IM LADEN STEHT, KANNST DU SICHER

Wir haben Jeff Morris, Produzent von *UT 3*, über sein Lieblingsspiel ausgequetscht.



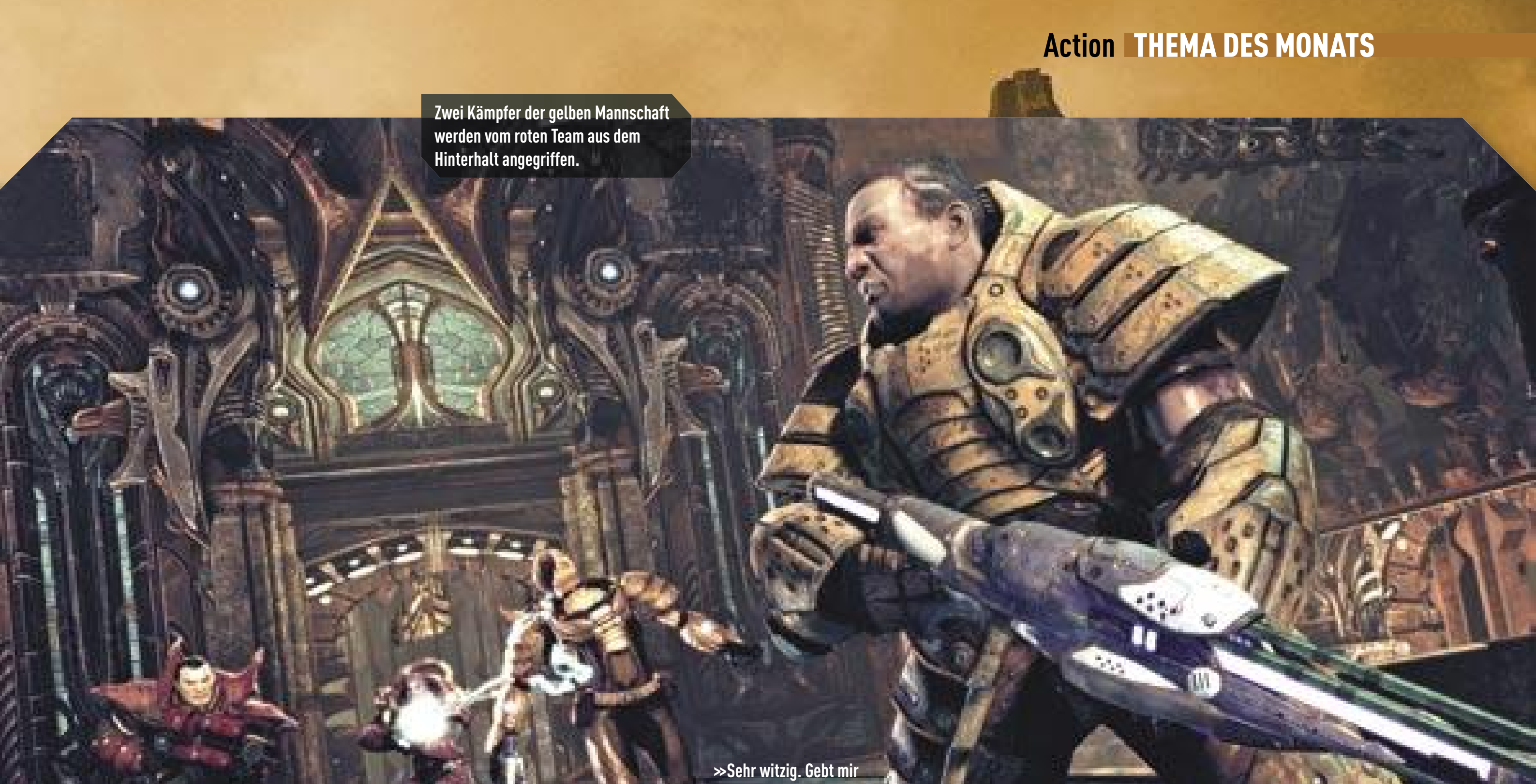
Jeff Morris, Produzent von *UT 3*, zeigt stolz sein Click-Monkey-Shirt. Die Click Monkeys sind ein *UT*-Team, bestehend aus Programmierern.

PC ACTION Warum legt ihr bei diesem *Unreal Tournament* mehr Wert auf die Solokampagne als bei den Vorgängern?
Jeff Morris: Der Grund dafür ist eine fast schon beängstigende Tatsache. Wusstest du, dass mehr als 50 Prozent aller Leute, die unsere Mehrspieler-Shooter kaufen, damit niemals online gespielt haben? Warum das so ist, wissen wir auch nicht sicher. Entweder haben diese Spieler keine gute Internetanbindung, verlieren nicht gern gegen menschliche Gegner oder wollen sich nicht mit E-jerks [Anmerkung der Redaktion: Online-Trottel] abgeben, die das Internet unsicher machen. Daher haben wir uns gedacht: Wir haben eine hervorragende künstliche Intelligenz, also lass uns den bisher etwas zu kurz gekommenen Einzelspielerteil etwas erweitern.

PC ACTION Ist die künstliche Intelligenz noch besser als in den Vorgängern?
Jeff Morris: Auf jeden Fall! Die künstliche Intelligenz war immer eines der Aushängeschilder unserer Serie und sie wurde in jedem Teil besser. Unsere höchste KI-Stufe bei *Unreal Tournament 3* ist deutlich stärker als in den Vorgängerspielen; auf der niedrigsten Spielstufe hingegen könnte sogar deine Mutter mit den Bots den Boden aufwischen. Wir hatten das Glück, dass uns für die Programmierung der künstlichen Intelligenz praktisch dasselbe Team zur Verfügung steht wie damals für *Unreal Tournament 2004*. Lauter Veteranen, die ganz genau wissen, wie das Spiel funktioniert – allen voran Steve Polge, verantwortlicher Programmierer und Designer des Vorgängers. Außerdem mussten wir ja nicht von null anfangen. Unsere Bots wussten bereits, wie man sich am besten durch einen Level bewegt, wo die interessantesten Gegenstände liegen und wie man auf Gegner schießt.

PC ACTION Kann man den Bots Kommandos geben?
Jeff Morris: Natürlich kannst du das, und zwar am besten über Spracheingabe! Das funktioniert einfach fantastisch und ist kinderleicht. Das ist, wie wenn man plötzlich noch eine dritte Hand hat, die nur dazu dient, die KI zu kontrollieren. Für alle, die nur im Zweihandbetrieb spielen wollen, gibt es natürlich weiterhin Schnelltasten, die dieselbe Funktion erfüllen. Auf dem Gebiet der Spracherkennung hat sich so viel getan, dass es fast schon unheimlich ist. Ich weiß noch, dass ich vor ein paar Jahren mal eine spezielle Software dafür benutzen wollte und einen halben Aufsatz aufsagen musste, nur damit das blöde Ding gelegentlich meine Stimme erkennt. Nach harten Arbeitstagen war meine Stimme am Abend ein wenig rauer und schon hatte nichts mehr funktioniert.

PC ACTION Wenn du 30 Sekunden hättest, um einen Spieler davon zu überzeugen, sich *Unreal Tournament* statt eines anderen aktuellen Shooters zu kaufen, was würdest du sagen?
Jeff Morris: *Unreal Tournament 3* ist mit Abstand das Spiel mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis, das ich kenne. Darüber hinaus sieht es einfach fantastisch aus und bietet für jeden Geschmack etwas. Du magst schnelle Mehrspieler-Action, einen umfangreichen Einzelspielermodus, heiße Fahrzeugkämpfe und tödliches 1-gegen-1-Deathmatch? Dann ist das dein Spiel! Hab ich schon erwähnt, dass es dank *Unreal*-Engine 3 unglaublich gut aussieht und du nirgendwo schnellere, kompromisslosere und abgedrehtere Science-Fiction-Action findest? Und eines kann ich definitiv versprechen: Wenn *Unreal Tournament 3* in den Läden steht, kannst du sicher sein, dass es auf Hochglanz poliert wurde, Spaß macht und komplett fertig ist. Ich glaub, das waren mehr


Zwei Kämpfer der gelben Mannschaft werden vom roten Team aus dem Hinterhalt angegriffen.

»Sehr witzig. Gebt mir mein Holzbein zurück!«

lingt, kannst du deinen leichten Spähpanzer, den Hellbender, ebenfalls damit ausrüsten", erklärt Jeff Morris stolz. Für noch mehr Story- und Spieldynamik sorgt eine gewaltige Invasion der Necris, die etwa in der Mitte der Einzelspielerkampagne stattfindet. Von da an steht man ständig vor der Wahl, sich weiter mit den anderen Konzernen um Tarydium zu balgen oder den Necris Einhalt zu gebieten. Zu spielen sind im Einzelspieler-Modus wie gewohnt Capture the Flag, Deathmatch, Team Deathmatch und neuerdings auch Warfare, das eine Kombination aus den bekannten Modi Assault und Onslaught darstellt. Diesen Modus tragen Sie in der Regel auf sehr großen Karten aus. Ein typischer Warfare-Level bietet eine Menge optionaler Missionsziele. Um hier als Sieger vom Feld zu gehen, muss Ihr Team Knotenpunkte einnehmen, diese halten und dem Feind seine abspenstig machen. Das dient nur einem Zweck: den Kraftkern der jeweiligen Fraktion angreifbar machen. Ist dieser eingenommen, ist das Spiel vorüber. „Warfare kann man schnell lernen. Aber um diesen Modus zu meistern, braucht es schon ein gutes Team, das perfekt aufeinander abgestimmt ist", erklärt Steve Polge.

HOL DIR DIE FLAGGE!

Nach einer halben Stunde Grundlagenkurs zu *Unreal*

SEIN, DASS ES SPASS MACHT UND KOMPLETT FERTIG IST.«

als 30 Sekunden, oder? Was soll's, ich könnte stundenlang über dieses Spiel reden. [Anmerkung der Redaktion: Und genau das hat er auch zehn Stunden lang gemacht!]

PC ACTION Findest du es schlimm, dass anscheinend alle Welt nur noch *World of Warcraft* spielt?
Jeff Morris: Es gibt eine Menge Leute in der Spiele-Industrie, die das sehr kritisch sehen. Sie sind der Meinung, dass die Zeit, die Spieler in *World of Warcraft* investieren, sie davon abhält, etwas anderes zu spielen. Ich sehe das anders: Es gibt momentan etwa sieben Millionen *WoW*-Spieler da draußen. Das sind sieben Millionen PC-Spieler mit ordentlicher Hardware-Ausstattung, die unser Spiel ohne große Aufrüstaktionen spielen können. Und selbst der größte *World of Warcraft*-Fanatiker braucht mal Abwechslung – und dafür ist unser Spiel wie geschaffen. Schließlich unterscheiden sich Spieler-gegen-Spieler-Schlachtfelder und Steuerung nicht gravierend von *Unreal Tournament 3*. Ich bin froh, dass man *World of Warcraft* mit Maus und Tastatur spielt. Potenzielle *UT*-Neulinge müssen sich also fast nicht umgewöhnen. Sid Meier hat einmal gesagt: „Spiele sollten so konzipiert sein, dass Spieler automatisch wissen, wie man sie spielt." Wenn man diesen Gedanken etwas weiterspinnt, wäre es sogar logisch, die Steuerung von *UT 3* an die *WoW*-Tastenbelegung anzulehnen oder zumindest dieselben Schnelltasten zu verwenden. Um es noch einmal ganz deutlich zu machen: Ich hege gegenüber *World of Warcraft* keinerlei böse Gefühle. Im Gegenteil: Ich bin ein großer Fan davon und habe es selbst etwa hundert Stunden lang gespielt.

PC ACTION Aber du hast den Absprung geschafft?
Jeff Morris: Ja, ich bin vom Haken. Meine einzigen Interessen sind Biertrinken und Computerspielen. Und nach einer gewissen Zeit konnte ich es einfach nicht mehr ertragen, dass ich durch *World of Warcraft* plötzlich keine Zeit mehr hatte, all die anderen guten Spiele zu zocken.

PC ACTION Wie wichtig ist es für euch, das bestaussehende, interessanteste Spiel mit *Unreal*-Engine 3 zu haben?
Jeff Morris: Ganz ehrlich, das passiert ganz automatisch, weil wir unsere Engine natürlich am besten kennen. Ich halte das auch für ungemein wichtig. Schließlich wollen wir die *Unreal*-Engine 3 oft verkaufen – und was bietet sich dazu mehr an, als ein Spiel, das damit super aussieht und sich ebenso gut spielt. Im Moment ist unser wichtigstes Aushängeschild, was *Unreal*-Engine 3 angeht, ein Action-Shooter für Xbox 360. Wenn irgendwas verdeutlichen kann, was die Engine zu leisten vermag, dann dieses Spiel.

PC ACTION Die Gegend, in der ihr eure Zelte aufgeschlagen habt, ist sehr ländlich und das Leben hier ist eher beschaulich. Hilft euch das, wenn ihr neue Mitarbeiter werben wollt oder ist es eher hinderlich?
Jeff Morris: Raleigh ist in dieser Beziehung ein zweischneidiges Schwert. Wir sind eine außergewöhnlich erfolgreiche Firma, die großzügige Gehälter zahlt, und dennoch tun wir uns manchmal schwer, talentierte Leute anzuwerben. Das liegt daran, dass viele nicht wissen, wie schön es hier ist und wie viele Vorteile diese Gegend gegenüber einer typischen Großstadt bietet. Die Mieten sind lachhaft niedrig, man zahlt wenig Steuern und Raleigh ist eine unglaublich sichere Stadt. Kannst du dir vorstellen, dass mein Auto noch nie beschädigt wurde, seitdem ich hier lebe? Erzähl das mal jemanden, der in Los Angeles lebt!

PC ACTION Wer ist der beste *UT*-Spieler bei Epic?
Jeff Morris: [lacht] Hey, endlich mal eine einfache Frage! Der mit Abstand beste *Unreal Tournament*-Spieler im Haus ist Matt Olfkey, Spitzname Mysterial. Er ist so gut, dass es keinen Spaß macht, gegen ihn zu spielen. Daher laden wir ihn auch nie zu Spielsessions ein, weil er mit euch Pressejungs den Boden aufwischen würde. Da wir viele Leute aus der Community einstellen, haben wir unheimlich viele gute Spieler. Wenn ich online spiele, stampfe ich die Konkurrenz problemlos in den Boden, aber sobald wir ein internes Turnier machen, werde ich gerade mal Vorletzter. Knapp vor meinem Boss Mark Rein, der während des Turniers die halbe Zeit mit seinem Blackberry herumgespielt hat. [lacht] Es ist echt deprimierend!

Traumhafte Arbeitsverhältnisse

Während PC ACTION-Redakteure wie Käfigtiere gehalten werden, schwelgen Epic-Mitarbeiter im Luxus des neuen Bürogebäudes. Basketballplatz, Fitnessraum und Mini-Spielhalle – so lässt sich Arbeit ertragen.



Der Vordereingang des neuen Bürogebäudes, das nur knapp zwei Trillionen Dollar kostete. Für Epic dank guter Verkäufe der *Unreal*-Engine 3 kein Thema.



Firmentreue wird bei Epic ganz groß geschrieben. Dieser Mitarbeiter hat sich offensichtlich mit seinem Schicksal abgefunden.



Der Aufenthaltsraum macht dank vieler alter Spielautomaten einen einladenden Eindruck.

Ein jungfräulicher Basketballplatz. Ob und wann er jemals eingeweiht wird, wollte uns Jeff Morris nicht verraten.

UT-Produzent Jeff Morris erleidet fast einen Herzinfarkt, weil er uns vorführen will, was man im Fitnessraum tun könnte, wenn man motiviert wäre.

An praktisch jeder Wand des Gebäudes hängen Auszeichnungen und Cover, die die Epic-Jungs für diverse Spiele bekamen.

Tournament hatten die Epic-Vertreter dann Mitleid mit uns und starteten endlich die Präsentation. Die auf Capture the Flag ausgerichtete Karte Reflections war das erste lauffähige Stück *UT*, das wir zu sehen bekamen. Diese Izanagi-Karte hat asiatisches Flair, ist relativ klein und bietet sowohl einen Innen- als auch Außenbereich. Vor allem der zuletzt Genannte ist durch eine stimmungsvolle Architektur und beeindruckende Wasserfälle aus der Ferne ein wahrer Augenschmaus. An dieser Stelle verweisen wir auf unsere DVD. Dort finden Sie nicht nur einen Teil des Interviews mit Jeff Morris, sondern auch fast zwei Minuten exklusive Spielszenen, die unter anderem Reflections zeigen. Coret, eine weitere CTF-Karte voller High-Tech-Ausstattung, war der zweite Level, den uns die Entwickler an diesem Tag zeigten. Während Reflections den Eindruck vermittelte, dass diese Karte auch auf der Erde angesiedelt sein könnte, verdeutlicht Coret, dass es sich um Science-Fiction pur handelt – mit Hologrammen, futuristischer Liandri-Architektur und diversen Technikspielereien.

SPASS MIT TENTAKELN

Weiter ging es mit der Deathmatch-Karte Whisperish, angesiedelt auf dem Heimatplaneten der Necris. Dominiert wird dieser optisch wie spielerisch interessante Schauplatz von



Ein Konzern-Gleiter und sein Necris-Pendant stehen sich im Fahrzeugkampf gegenüber. Im Hintergrund: ein Dark Walker.

»Fährt gerne Smart Roadster: Reiner Calmund.«

»Werden von der Gesellschaft ausgegrenzt: Holosexuelle. «

Eine heiß umkämpfte Partie Capture the Flag, bei der das rote Team gerade die blaue Flagge entwendet hat.



»Seal: Sorry, Heidi. Ohne Schminke gibt's kein drittes Kind.«

INTERVIEW

"Unreal Tournament ist comichafte Gewaltdarstellung vom Feinsten."

Wir haben mit Mark Rein, dem Vizepräsidenten von Epic Games, über die Benachteiligung von deutschen Zockern und den Unsinn von willkürlichen Verboten geplaudert.



Mark Rein, Vizepräsident von Epic Games, beim Interview mit PC ACTION-Redakteur Wolfgang Fischer.

PC ACTION Was denkst du über die Verbote diverser Spiele mit gewaltverherrlichenden Inhalten in Deutschland?
MARK REIN: Für mich sind derartige Verbote irgendwie schwer nachzuvollziehen. Es scheint keine klaren Richtlinien zu geben, was ein verwerfliches Spiel ausmacht. Ich verstehe wirklich nicht, was es bringen soll, einem erwachsenen Menschen, der den Unterschied zwischen einem Spiel und dem wahren Leben kennt, unsinnige Vorschriften zu machen. Besonders nicht, wenn es sich dabei, wie in den *Unreal Tournament*-Spielen, um eine sehr comichafte Gewaltdarstellung handelt. Wir machen Spiele für Erwachsene, nicht für Kinder. Du warst heute den ganzen Tag bei uns im Büro. Hast du ein Kind hier rumlaufen sehen? Es wäre für die Zukunft schön zu wissen, wie die Regeln für Verbote von Spielen lauten, damit man wenigstens probieren kann, sie einzuhalten. Aber irgendwie scheinen die sich ja dauernd zu ändern.

PC ACTION Also ist der deutsche Markt wichtig genug, Spielinhalte dafür zu ändern.
MARK REIN: Das macht natürlich niemand gern. Aber wir sind eine Firma, die auch Geld verdienen will und muss. Damit wir das machen können, was wir lieben: Kunst. Wir haben Spielinhalte schon früher geändert. Da gab es dann grünes Blut und Roboter statt rote Flüssigkeit und Menschen. Und wenn wir derartige Änderungen machen, dann nur für einen Markt, bei dem sich das lohnt. Die Deutschen haben eine großartige Spieletradition auf dem PC und waren für uns schon in der Vergangenheit unheimlich wichtig. Wir würden sie wirklich gerne zufrieden stellen und unser Spiel in Deutschland auf den Markt bringen. Wir möchten, dass *Unreal Tournament 3* einer breiten Öffentlichkeit zugänglich ist und nicht nur wenigen Leute, die in der Materie drin sind, weil sie euer Magazin lesen. Ganz ehrlich, das nervt mich fürchterlich.

PC ACTION Wenn sich also die Spielehersteller in Deutschland zusammenschließen würden, um für das Recht erwachsener Spieler zu kämpfen, würdet ihr sie unterstützen?
MARK REIN: Aber sicher. Wir sind einfach der Meinung, dass jeder seine eigene Wahl treffen sollte, was er spielen will! Klar unterstütze ich eine Initiative, die dazu dient, Leuten einen freien Willen zu ermöglichen! Weißt du, was mich sonst noch an dieser Diskussion stört: Die Gesetze sind ja nicht für alle Medien gleich! Es gibt Filme, die keine Jugendfreigabe bekommen und ziemlich gewalttätig sind. Die Darstellung ist dabei weit realistischer als alles, was man in Spielen sieht. *Unreal Tournament* ist comichafte Gewaltdarstellung vom Feinsten. Die ist so übertrieben, dass einfach jedem klar sein sollte, dass das nicht ernst gemeint ist. Trotzdem gibt es da draußen Filme, die sehr realistisches Blut und Waffen zeigen und trotzdem werden diese Filme in Läden verkauft. Unsere Spiele hingegen dürfen dort nicht verkauft werden. Das macht doch keinen Sinn! Wir werden einfach nicht gleich behandelt. Sie sortieren Videospiele aus, so wie sie früher Rock 'n' Roll oder bestimmte Bücher aussortiert haben. Das ist halt der Preis, den wir als junge Industrie zahlen. Trotzdem muss diese Branche für ihre Rechte kämpfen, genau wie die Fans der Computerspiele, damit einige dieser Probleme aus der Welt geschafft werden.

einem alten Fabrikgebäude mit vielen verschachtelten Gängen. Ein weiteres auffälliges Merkmal von Whisperish sind riesige Tentakel, die den kompletten Level durchdringen. Diese Infektionsschläuche sind ein deutliches Zeichen, dass die Necris ihre Finger im Spiel haben. Wenn Sie wissen wollen, wie Whisperish aussieht, blättern Sie schnell auf die letzte Seite dieses Artikels. Das große Bild zeigt den kompletten Level als Luftaufnahme. Nach der zuvor angesprochenen Invasion der Aliens findet man die Necris-Tentakel in vielen Levels wieder. Unter anderem auch auf der nächsten Karte, die uns Jeff Morris vollmundig als Hauptereignis des Tages ankündigte: „Corruption ist die Karte, auf der ihr euch später so richtig austoben dürft." Eine Beschreibung des Levels schenken wir uns an dieser Stelle und spannen Sie lieber noch ein wenig auf die Folter. Das ist nicht fair? Macht nichts! Die Epic-Jungs waren auch nicht fair, als sie uns nach einem kurzen Blick auf Corruption zum Mittagessen schickten. Wenigstens war das Mahl interessant. Epic-Vizepräsident Mark Rein unterhielt uns mit Anekdoten aus seinem Familienleben und seiner Meinung zum Thema „Verbot von Computerspielen in Deutschland". Natürlich wollen wir Ihnen seine Aussagen nicht vorenthalten. Das Interview finden Sie oben auf dieser Seite.

Menschen und Krall stehen sich im Kampf gegenüber. Die Krall sind Verbündete der fiesen Necris.

»Schaut mal, was meine neue Penispumpe alles kann!«

Mit gezückten Waffen und grimmigen Mienen auf dem Vormarsch: das rote Team.

»Überall leicht zu erkennen: Stefan „Killerfresse" Raab.«

Ein Krall in Nahaufnahme. Diese kriegerischen Wesen kennen Fans bereits aus der *Unreal*-Serie.



Der Dark Walker der Necris zerstört einen leichten Buggy auf der Capture-the-Flag-Karte Reflections.

»Verflixt, wir hätten diesem Freeman glauben sollen!«

ENDLICH SELBST HAND ANLEGEN
Nach dem Mittagessen war es so weit: Endlich in Ich-Perspektive durch wunderschöne Schauplätze laufen und mit futuristischen Waffen auf Gegner ballern. Wir begannen in Blau auf Konzernseite. Die rote Gegenseite trat mit Necris-Fahrzeugen an. Zuerst probierten wir den neuen Hoverboard-Modus aus. Q-Taste drücken und schon rast man doppelt so schnell wie zu Fuß durch den Level. Dummerweise konnten wir uns nur kurz daran erfreuen. Ein einziger Treffer reichte, um uns auf den Boden der Tatsachen zurückzubringen. Während sich um uns herum beide Teams beharkten, machten wir uns klammheimlich auf den Weg zur roten Basis und schnappten uns die Flagge. Auf dem Rückweg wurden wir kurz vorm Ziel vom gegnerischen Mega-Panzer, dem Dark Walker, gegrillt. Ein Kollege brachte die Flagge dann doch nach Hause, es stand 1:0! Am Ende der zehnminütigen Partie mussten wir uns dennoch geschlagen geben und auch das zweite Aufeinandertreffen ging für uns nicht gut aus. Zeit für einen Seitenwechsel. Als Mitglied der roten Fraktion schnappten wir uns den angesprochenen Dark Walker. Dieses Riesenungetüm ist zwar recht träge, kann aber klettern und verfügt über ein starke, langsame Zwillingskanone. Für den Fall, dass dem Walker zu viele Gegner durch

10 Gründe, warum Unreal Tournament 3 mit UT 2004 den Boden aufwischt ...

In Kürze dürfen Sie endlich das alte *UT* deinstallieren. Wir verraten Ihnen, warum Sie in Zukunft nur noch Teil 3 auf der Platte brauchen.

1 SICH TOT STELLEN
Ganz neu ist dieses Spielmerkmal nicht, dafür aber unheimlich effektiv. Schon im ersten Teil der Serie war es möglich, Gegner zu verwirren, indem man toter Mann spielt und sie danach von hinten niederballert.

2 HOVERBOARDS
Keine Lust, von Basis zu Basis zu laufen? Dann schwingen Sie sich auf Ihr Hoverboard und schweben Sie dorthin. Oder hängen Sie sich an ein Fahrzeug und lassen Sie sich mitziehen. Aber Vorsicht: nicht über dem Wasser fliegen und nicht treffen lassen!

3 BESSERE BOT-KONTROLLE
Sie wollen, dass ein Bot sich in den Beifahrersitz schwingt und von dort Feinde unter Beschuss nimmt, statt sich selbst ans Steuer eines Fahrzeugs zu setzen? Dann befehlen Sie es ihm per Spracheingabe!

4 NECRIS-FAHRZEUGE
Ob Viper, Nemesis oder Dark Walker – die Necris-Fahrzeuge sehen nicht nur cool aus, es macht auch verboten viel Spaß, mit ihren Waffen Gegner zu grillen.

5 UMFANGREICHE EINZELSPIELERKAMPAGNE
Endlich wird *Unreal Tournament* auch für Solisten interessanter – dank einer spannenden Story, einer verzweigten Missionsstruktur und taktischen Elementen außerhalb der Aufträge.

6 WARFARE-MODUS
Die bekannten und beliebten Modi Onslaught und Assault gehen eine traumhafte Verbindung ein. Warfare kombiniert die besten Elemente aus beiden.

7 UNREAL-ENGINE 3
Nie war *Unreal Tournament* schöner. Die Verwendung der aktuellen *Unreal*-Engine lässt Levels, Charaktere, Fahrzeuge und Waffeneffekte in nie gekannter Pracht erstrahlen.

8 KOOPERATIVMODUS
Die Solokampagne ist für Sie allein zu hart? Den laden Sie sich doch über Netzwerk oder Internet bis zu drei Freunde ein, die Ihnen zur Seite stehen!

9 DARK WALKER UND LEVIATHAN
Moment, die Fahrzeuge wurden doch schon genannt? Stimmt, aber diese Monstervehikel aufseiten der Necris und der Konzerne müssen einfach noch mal erwähnt werden.

10 WAFFEN, WAFFEN, WAFFEN
Viele Wummen, die Fans der Serie aus älteren Teilen kennen und lieben, sind optisch überarbeitet und mit tollen, neuen Effekten ausgestattet.

»Müssen auch mal an die frische Luft: Genitalien der PC ACTION-Redakteure.«

Gebiete, die von den Necris besetzt wurden, sind leicht an den riesigen Tentakeln zu erkennen, die fortan alles durchdringen.

die spindeldürren Beine wuseln, verfügt das Metallmonster über einen optionalen Feuermodus, der alles Leben unterhalb des Cockpits zu Staub verwandelt. Ebenfalls spaßig: der leichte Nemesis-Panzer, sehr vielseitig durch die unterschiedlichen Operationsmodi. Kriechend ist der Nemesis unheimlich schnell, schießt aber nur nach vorne. Mit ausgefahrenem Geschützturm hingegen feuert er Projektile in unglaublicher Geschwindigkeit ab und erreicht weit entfernte Ziele. Nicht minder interessant: Das schnelle Viper-Hoverbike, Necris-Gegenstück zum Konzern-Manta, verfügt über eine fiese Besonderheit. Drücken Sie die Leertaste länger, steigt das Vehikel in die Luft und startet den Selbstzerstörungsmodus. Springen Sie schnell raus und dirigieren Sie die Viper in Richtung eines Feindes: Bumm! Alle Necris-Fahrzeuge verhalten sich radikal anders als ihre Konzern-Gegenstücke, die die Fans im Großen und Ganzen schon als Axon-Vehikel aus *UT 2004* kennen. Wie nicht anders zu erwarten, waren wir aufseiten des roten Teams dank Necris-Power siegreich. Ein perfekter Abschluss für einen außergewöhnlichen Besuch bei einem außergewöhnlichen Spielehersteller, der hoffentlich noch dieses Jahr ein außergewöhnliches Spiel veröffentlicht.

Wolfgang Fischer

Info: www.unrealtournament3.com



»Jetzt für Erwachsene: *Dancing Stage Unleashed*.«

Die Fahrzeuge der Konzerne sehen im Vergleich zu ihren Necris-Pendants harmlos aus, verfügen aber über große Feuerkraft.

Unreal Tournament 3

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Epic Games/Midway
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	2007
VERGLEICHBAR	UT 2004, Battlefield 2142

WOLFGANG FISCHER

Trotz vieler neuer Spielmerkmale und der Tatsache, dass die Entwickler *UT 3* mithilfe der *Unreal*-Engine 3 komplett neu programmiert haben, können wir Sie beruhigen: *Unreal Tournament 3* spielt sich genauso, wie man es als langjähriger Fan der Serie erwartet: höllisch schnell und abwechslungsreich. Jedoch bietet es deutlich mehr spielerische Möglichkeiten, aufgepeppte Waffen und schönere Levels. Wenn Epic jetzt noch die vielgepriesene Solokampagne gut hinbekommt, wird *UT 3* DAS Überspiel dieses Jahres.

»Trägt einen neuen Anzug: Rainman.«

Mithilfe dieses Anzugs steuert Ihr Protagonist Michael Swift die Zeit. Gleichzeitig dient das Kleidungsstück als Rüstung.

TIMESHIFT

Zeitarbeit

„Was bist du für ein kleiner, dreckiger, asozialer Penner!" Diesen Satz will vermutlich jeder Mensch seinem Chef mal zubrüllen. In *Timeshift* geht's.
Sie möchten Ihrem Boss anschließend auch noch in den Kaffee spucken? Oder ihm die Handlanger der RAF, NPD oder GEZ auf den Hals hetzen? Was viele von solchen Kamikaze-Aktionen abhält, sind die drohende Kündigung und die damit verbundenen Folgen: Arbeitslosigkeit, Geldmangel, sozialer Abstieg, Obdachlosigkeit, Verlust der Partnerin, Masturbation. Oder so. Michael Swift – der Protagonist des russischen Ego-Shooters *Timeshift* – pfeift drauf. Er hat ohnehin niemanden, der ihm nachweinen würde. Außerdem darf er seinem Boss so oft in den Whisky rotzen, wie es ihm gefällt. Dank seines Spezialanzugs erwischt man ihn nämlich nicht. Das Kleidungsstück ermöglicht Swift kleine Spielereien: Einfach für ein paar Sekunden die Zeit einfrieren, im Chefbüro seinen Spaß haben, die Zeit wieder normal weiterlaufen lassen und schadenfroh den wutentbrannten Schreien des Vorgesetzten lauschen. Fies? Warten Sie ab, das ist noch nicht alles!

DIE ZEITEN ÄNDERN SICH

Stellen Sie sich Folgendes vor: Herr Swift kriecht durch die labyrinthartigen Gänge eines unterirdischen Versuchslabors, von einer dunklen Ecke in die nächste. Nur nicht erwischen lassen! Den beiden Wachen am Eingang musste Michael zwar eine Überdosis Blei verpassen, aber sonst verliefen seine Nachforschungen recht friedlich. Oder besser gesagt: Ihre Nachforschungen, denn Sie schlüpfen sozusagen in den hautengen Anzug von Michael Swift und steuern den Kerl aus

Aus alt mach neu!

Wechsel von Atari zu Vivendi, neue Handlung, frisches Physik-System – deshalb kommt *Timeshift* erst in diesem Jahr heraus. Wir zeigen Ihnen, wie die Entwickler an der Grafik feilen.



VOR EINEM JAHR Die Häuser der alten Version sahen zwar schon recht ordentlich aus, passten jedoch nicht so richtig in die zerstörte Umgebung. Außerdem wirkten sie noch ziemlich steril.

HEUTE Die Gebäude der aktuellen Version fügen sich durch Details wie schmutzige Wände oder Spiegelungen der Fensterscheiben besser in die Spielatmosphäre ein.

»Hässlich: Drahtgittermodell.«

Ein Gefecht in einem düsteren Keller: Der Zaun wirft einen dynamischen Schatten auf die Wand und den Gegner.

»Kostet ein Heidengeld: der Mercedes-Hubschrauber.«

Dank der Möglichkeit, Zeit zu manipulieren, nimmt es Ihr Held sogar mit einem Hubschrauber auf.

»Nützlich: Tunnelblick.«

Spezialeinheiten des Militärs jagen den Helden Michael Swift durch die verlassenen Katakomben der einstigen Großstadt.

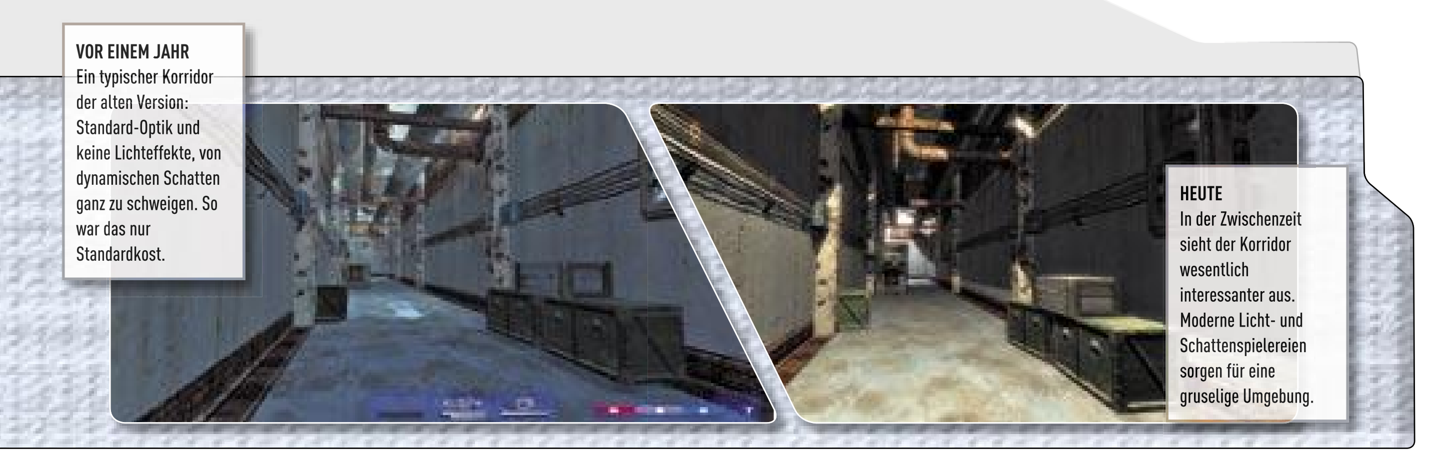
der Ich-Sicht durch die 14 geplanten Levels von *Timeshift*. Als Sie sich duckend an einem Schreibtisch vorbeischleichen, bemerkt ein Angestellter Ihren Protagonisten. Schreiend läuft der Wissenschaftler zum Alarmschalter und drückt den roten Knopf. Die Wachmänner strömen aus allen Richtungen in das Büro. Mist! Hätten Sie den Typen gleich umgelegt, müssten Sie sich nicht durch Horden bis an die Zähne bewaffneter Regierungssöldner schießen. Aber da erinnern wir uns an die gemeinen Bürospielchen mit dem Chef und halten kurzerhand die Zeit an. Sechs Sekunden reichen aus, um unbemerkt aus dem Raum zu entschwinden. Oder – und jetzt halten Sie sich fest – wir stoppen den Zeitfluss nicht, sondern kehren ihn um! Die Kugel des Soldaten, der uns soeben aufs Korn genommen hat, fliegt wie von magischer Hand in den Waffenlauf zurück. Der Wachmann senkt sein Gewehr und flitzt rückwärts aus dem Raum. Der Wissenschaftler rennt ebenfalls rückwärts zum Alarmschalter, zieht den roten Knopf in dessen Ursprungsposition und verkriecht sich wieder hinter seinem Schreibtisch. Und während die Uhr noch ein paar Augenblicke zurücktickt, suchen Sie sich ein besseres Versteck. Und spielen die Szene nach Wunsch erneut. Klasse, oder?

GESCHICHTENERZÄHLER

Den Anzug erhielt Michael für ein Experiment. Im Auftrag der Regierung reiste der Elite-Soldat ins Jahr 1911 zurück. Dumm nur, dass er bei seiner Rückkehr die Welt nicht wiedererkennt. Ein Despot regiert und brennt mit seinen Schergen Städte zu Schutt und Asche nieder. Das verhält sich mit George W. Bush und seinen Befreiungskriegen auch nicht viel anders ... Aber wir schweifen ab. Also: Der Tyrann in *Timeshift* will Ihnen auch persönlich an die Gurgel. Ein Glück, dass Sie den Superanzug noch nicht in die Reinigung gegeben haben! Denn die Zeitsteuerungsfunktion hilft Ihnen im Kampf gegen den Diktator. Sonst sticht die Geschichte von *Timeshift* aus der Masse der Konkurrenzprodukte ähnlich gut hervor wie Klaus Wowereit am Sankt-Martins-Tag. Aber ...

DIE UHR TICKT

... aber spektakuläre Handlungsstränge sind gar nicht das



VOR EINEM JAHR
Ein typischer Korridor der alten Version: Standard-Optik und keine Lichteffekte, von dynamischen Schatten ganz zu schweigen. So war das nur Standardkost.

HEUTE
In der Zwischenzeit sieht der Korridor wesentlich interessanter aus. Moderne Licht- und Schattenspielereien sorgen für eine gruselige Umgebung.


»Letzter Schnappschuss: Rex Gildo.«

Eine Explosion im Haus schleudert den Soldaten aus dem Fenster. Zum Einsatz kommt die Havok-Physik-Engine.

Ziel des russischen Entwicklers Saber Interactive. Andrey Iones, einer der Firmengründer, erklärt uns bei unserem Studiobesuch in St. Petersburg: „Es geht darum, wie ihr die Zeitkontrolle im Spiel einsetzt. Denn das ist eines der interessantesten Merkmale von *Timeshift.*" Er führt uns vor, was er meint. Michael Swift pustet mit einigen Bleisalven drei Widersacher in einer verlassenen Baugrube weg. Anschließend will er aus dem Riesenerdloch heraushüpfen, doch kann er die steilen Wände nicht erklimmen. Was tun? Erst mal umsehen. Ein ziemlich breites Rohr liegt auf einem Stein auf der anderen Seite der Grube. Das Ganze erinnert an eine Wippe. Stellt Swift sich in das eine Ende des Rohrs, zeigt das andere Ende nach oben. Rennt der Held im Inneren des Rohrs blitzschnell nach oben, kann er in die Freiheit springen. Das hört sich vielleicht einfach an, doch kaum läuft Michael im Rohr nach oben, kippt es unter seinem Gewicht gen Erdboden. Ein Absprung ist unmöglich. Aber siehe da: Stoppt der Elite-Kämpfer die Zeit, bleibt das Rohr einige Sekunden lang in der gewünschten Position. Das reicht, um Anlauf zu nehmen und aus der Grube zu entkommen. Gar nicht mal so dumm!

VERZÖGERUNGSPOLITIK?

Solche Zeit- und Physikspielereien bereiteten den Entwicklern manchmal arge Kopfschmerzen. Andrey Iones erzählt: „Wir standen vor einigen Problemen. Beispielsweise jagt Swift mit einer Granate einen Haufen Fässer in einer Raffinerie in die Luft. So weit, so gut. Doch was passiert, wenn der Kerl kurz nach der Explosion genau dahin rennt, wo die Fässer standen und die Zeit zurückspult? Gibt es Kollisionsprobleme? Erschlagen die zurückfliegenden Tonnen ihn? Es war für uns ein immenser logistischer Aufwand, unsere eigene Zeitsteuerung unter Kontrolle zu bekommen." Das ist auch einer der Gründe für die Verschiebung von *Timeshift.* Denn eigentlich sollte der Titel bereits im vergangenen Jahr erscheinen. Haben sich die russischen Entwickler übernommen, wie es ihren osteuropäischen Genossen GSC Gameworld mit *S.T.A.L.K.E.R.* passierte? „*Timeshift* war so gut wie fertig", kommentiert Produzent Kyle Peschel unsere Nachfrage. „Da es aber nicht den hohen Erwartungen der Action-Spieler gerecht wurde, haben wir fast jeden Aspekt überarbeitet." Was nach typischen PR-Sprüchen klingt, entspricht in diesem Fall tatsächlich der Realität. Die Macher stampften kurzerhand eine neue Grafik-Engine aus dem Boden (siehe Vergleichsbilder auf den Seiten 56, 57), schrieben die Hintergrundgeschichte neu und ersetzten fast alle Nichtspielercharaktere. Später, bei einem gemütlichen Abendessen mit reichlich Wodka, fragen wir, ob diese massiven Eingriffe in das fast fertige Spiel tatsächlich nötig waren. „Der Druck durch die



We will rock you!

Vor *Timeshift* werkelte Saber Interactive bereits an einem anderen Ego-Shooter: *Will Rock* kam im Juli 2003 auf den hiesigen Markt und heimste in unserem Test 74 Prozent ein.

Das Erstlingswerk erinnerte an die *Serious Sam*-Reihe: Stupides Ballern auf Horden von Gegnern – nur mit unnötigen Schalterrätseln. Harald Fränkel schrieb über den Shooter in seinem Test: „Mit *Will Rock* können Sie trotzdem eine Menge Spaß haben. Denn bei diesem Actiontitel braucht man kein Gehirn." Vielleicht war das der Grund, warum Joachim Hesse das Spiel mit „Deshalb stoße ich *Will Rock* auch nicht von der Festplatte" kommentierte. Wie auch immer, das zweite Werk von Saber soll deutlich intelligenter ausfallen. Allein die Zeitmanipulation erlaubt cleveres Rätseldesign.

INTERVIEW

„PC-SPIELER MÜSSEN NICHTS BEFÜRCHTEN!"


Andrey Iones überwacht als stellvertretender Produktionsleiter von Saber Interactive die Arbeiten an *Timeshift*.

Bei einem Glas Wodka und einer Stange Zigaretten sprachen wir mit Andrey Iones über Termine und Konsolen.

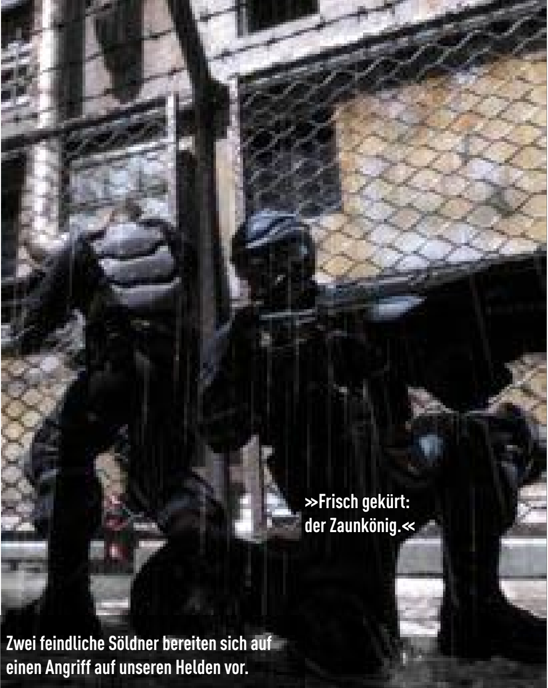
PC ACTION Warum braucht ihr so lange für die Entwicklung? Bringen Russen nichts auf die Reihe?
ANDREY IONES: Gute Frage! Hm ... Wir wechselten fünf Produktmanager und sind mittlerweile beim zweiten Verleger. Wir entwickelten das Spiel ursprünglich für die erste Xbox und den PC. Jetzt kommt es für die Xbox 360 und PC heraus. Natürlich mussten wir da viel an der Technik feilen.

PC ACTION Für die Xbox 360? Wir hoffen, die PC-Spieler müssen da keine Abstriche in Kauf nehmen – wie etwa bei der vermurksten Benutzeroberfläche bei *The Elder Scrolls 4: Oblivion*?
ANDREY IONES: Nein, die Xbox 360 bietet recht gute Hardware – da müssen die PC-Spieler nichts befürchten. Außerdem kommt es bei einem Ego-Shooter nicht auf die Benutzeroberfläche an. Und grafisch kann sich der Titel sehen lassen.

PC ACTION Und spielerisch? Was unterscheidet denn *Timeshift* von *Max Payne 2* oder *F.E.A.R.*?
ANDREY IONES: Na ja, in *Timeshift* kann der Spieler die Zeit auf drei Arten manipulieren. Er kann sie verlangsamen, stoppen oder umkehren. Vor allem die zuletzt genannte Möglichkeit eröffnet uns Spieldesignern neue Wege. Deshalb ist dieses Element keine nette Dreingabe, sondern ein fester Bestandteil des Spielablaufs. Lasst euch einfach überraschen!



Diese Kampfmaschine gehört zu den zähesten Gegnern. Um sie zu erlegen, bedarf es einiger Feuerkraft.



Zwei feindliche Söldner bereiten sich auf einen Angriff auf unseren Helden vor.

Konkurrenzprodukte ist recht hoch", so die Antwort, „wir wollen, dass *Timeshift* sich wirklich von den anderen Ego-Shootern abhebt". Deshalb flog etwa das alte Animationssystem raus. Vor einem Jahr noch modellierten die Designer jede Bewegung per Hand. In der aktuellen Version setzt Saber auf das sogenannte Motion-Capture-Verfahren. Dabei beklebt man einen Stuntman mit Bewegungssensoren und lässt ihn in einem Studio alles vorführen, was im Spiel an Animationen vorkommt: Laufen, Umfallen, Springen, Hechtrollen, Salti, Sterbesequenzen und so weiter. Die erfassten Bewegungen übertragen die Entwickler auf ihre Spielermodelle. Nach einem Bauchschuss etwa fliegt dann ein digitaler Söldner zunächst wie ein echter Mensch nach hinten, hält danach beide Hände auf seine Wunde und sinkt jammernd zu Boden. Brutal, aber realitätsnah ...

MEHR ZEIT FÜR ALLE!

Was bisher niemand wusste: Vor etwa einem Jahr maßen die Entwickler dem Mehrspieler-Modus keine besondere Bedeutung bei. Jetzt laufen die Arbeiten auf Hochdruck. „Die Zeitmanipulation – einer der Hauptbestandteile des Spiels – kommt natürlich auch darin vor", verkündet Andrey Iones stolz. Doch wie soll das funktionieren? „Ganz einfach: Der Spieler findet im Level eine sogenannte Zeitbombe. Lässt er diese explodieren, läuft die Zeit in einem bestimmten Umkreis für eine Weile langsamer ab. Alle Objekte – Projektile, Glasscherben und die Spieler selbst – bewegen sich in Zeitlupe. Derjenige, der die Bombe geworfen hat, behält jedoch seine Geschwindigkeit bei. So mancher Kollege flucht laut bei unseren Partien im Büro, wenn er etwa zehn Sekunden lang mitansehen muss, wie ihm eine Kugel mit quälend langsamer Geschwindigkeit zwischen die Augen fliegt. Er kann ihr nicht ausweichen. Und der nicht verlangsamte Mitspieler tanzt schadenfroh um das Opfer herum!" Zeitparadoxe sind eben eine fiese Sache. Vielleicht haben wir genau deshalb jemanden den ersten Satz dieses Artikels im Büro von Saber laut schreien hören? Alexander Frank

Info: timeshift.sierra.com

Alles zu meiner Zeit!

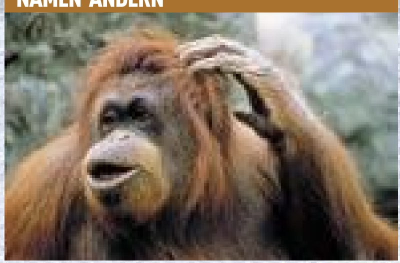
In *Timeshift* kann der Spieler die Zeit anhalten oder sie sogar zurückspulen. Im echten Leben wäre das noch viel cooler!

FEHLER AUSBÜGELN


Foto: action press

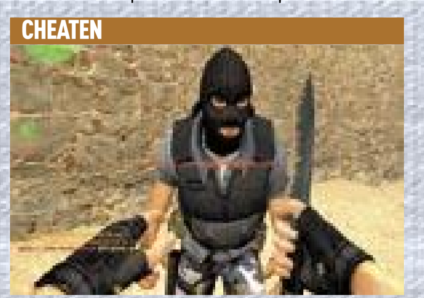
Haben Sie eine Frau geheiratet, die wie Reiner Calmund aussieht? Und bei deren Fernsehauftritten Millionen von Zuschauern eine Panik-Attacke bekommen und sofort sterben? Sehen Sie, mit einer Zeitsteuerung wäre das nicht passiert! Da könnte man jeden Fehler rückgängig machen.

NAMEN ÄNDERN



Ihre Eltern waren zu faul, Ihnen einen vernünftigen Vornamen zu verpassen und jetzt heißen Sie Adolf, Siegfried oder Detlef? Kein Problem! Spulen Sie die Zeit zurück und suchen Sie sich was Besseres aus. Der Kollege im Bild besteht zum Beispiel auf den Namen Ralph Wollner.

CHEATEN



Sie h4ben k3in3 Fr3und3, k3in3 P4rtn3rin und 3in3n kurz3n P3n!s? Kurz: Sie z0cken C0unt3r-Str!ke? Und selbst da suck3n Sie d3rb3 ab? Lol! M4cht n!chts! St0pp0rn Sie die Z3it und m4chen alle M!tspi3ler Messer von hinten! OMG! ROFL ROFL ROFL!

Ohne die Zeitkontrolle hätten Sie gegen größere Gegnerscharen keine Chance.



Timeshift

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Saber Interactive/Vivendi
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Herbst 2007
VERGLEICHBAR	F.E.A.R., Max Payne 2

ALEXANDER FRANK

Das mit der Zeitsteuerung spricht mich richtig an! Ich male mir aus, was ich alles anstellen würde, wenn mir die Kollegen wieder mal auf den Senkel gehen. Ralph Wollner würde ich zum Beispiel ein Bein stellen – und während er auf die Fresse fliegt, immer wieder die letzten zwei Sekunden vor- und zurückspulen. Hoffentlich reizen die Entwickler die Möglichkeiten aus und bescheren uns einen Titel, der sich nicht nur sehen, sondern auch spielen lassen kann. Denn gerade im Ego-Shooter-Genre wären Innovationen dringend nötig.

Aus riesigen Luftschiffen (oben) springen Massen von Fallschirmjägern.

»Frisch gestrichen: Fliegenpilz.«

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Unkraut vergeht nicht

Beim Action-Titel *Turning Point* sitzen in den Flugzeugen, die über Manhattan kreisen, keine Terroristen, sondern virtuelle Nationalsozialisten.

Haben Sie sich schon mal gefragt, was wäre, wenn Sie in bestimmten Situationen eine andere Entscheidung getroffen hätten? Wenn Sie etwa Ihre letzte potthässliche Discobekanntschaft gefragt hätten, ob sie wirklich verhütet, statt einfach loszulegen? [*Der PC ACTION-Gesundheitsminister warnt: nie ohne Kondom!*]. Minimale Veränderungen können gravierende Konsequenzen nach sich ziehen, gar den Verlauf der Weltgeschichte auf den Kopf stellen. Die Entwicklerschmiede Spark Unlimited widmet sich im Ego-Shooter *Turning Point: Fall of Liberty* einem solchen „Was wäre, wenn?"-Szenario, in dem das Nazi-Regime einen verheerenden Angriff auf die Vereinigten Staaten von Amerika startet.

WIDERSTEHE!

In dem Alternativ-Universum ist Winston Churchill nie britischer Premierminister geworden, da er bei einem Verkehrsunfall im Jahr 1931 ums Leben kam. Das nationalsozialistische Deutschland besiegt Großbritannien, entwickelt imposantes Kriegsgerät und macht sich 1952 auf den Weg über den Großen Teich. Die Amerikaner sind unvorbereitet, als dicke Kampfflugzeuge und bewaffnete Zeppeline über Manhattan auftauchen. Das virtuelle Dritte Reich will sich die Vereinigten Staaten unter den Nagel reißen und hat den US-Präsidentenposten mit einem Nazi-Sympathisanten besetzt. Mit der hartnäckigen Gegenwehr der Untergrundbewegung haben die Besatzer allerdings nicht gerechnet. Der Spieler übernimmt die Rolle des Deutsch-Amerikaners Danny Carson, ein Bauingenieur, der sich nach der Invasion dem Widerstand anschließt und in der Ich-Perspektive gegen den anrückenden Nazi-Abschaum kämpft. Dabei greift der Held nicht nur auf fiktive Schießeisen zurück, sondern haut auch mit der israelischen Selbstverteidigungstechnik Krav Maga seinen Widersachern auf die Zahnleiste. Nett!

KEINE TARNSCHWÄCHE

Carson läuft nicht nur durch New York und Washington D.C. und ballert wild um sich, er versucht sich auch als Schleicher und Saboteur. Es liegt nahe, dass sich der Recke mit seinem deutschen Hintergrund als Soldat tarnen und Nazi-Basen infiltrieren könnte. Auf den ersten Bildern sieht *Turning Point* nett aus, was nicht zuletzt an der *Unreal*-Engine 3 liegt, die beispielsweise in *Unreal Tournament 3* und *Rainbow Six: Vegas* zum Einsatz kommt. Wenn mächtige Luftschiffe Hunderte deutsche Fallschirmjäger über den Häuserschluchten Manhattans abwerfen, kann dem Spieler schon mal die Kinnlade zu Boden fallen. Lukasz Ciszewski

Info: www.codemasters.de

Turning Point: Fall of Liberty	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Spark Unlimited/Codemasters
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	4. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Übersoldier, Call of Duty 2



LUKASZ CISZEWSKI

Turning Point-Produzent Scott J. Langteau spricht von einem „nie da gewesenen Szenario", das er in seinem Ego-Shooter verwirklichen will. Jedoch haben wir schon im Jahr 2000 bei *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* Sowjettruppen nach New York geschickt und dort mit Kampfzeppelinen gewütet. Sei's drum, *Turning Point: Fall of Liberty* scheint ein abgefahrener, anständiger Ego-Shooter zu werden. Fiktive Schießeisen und Gerätschaften sorgen für ein wenig frischen Wind im Kampf gegen Pixelnazis.



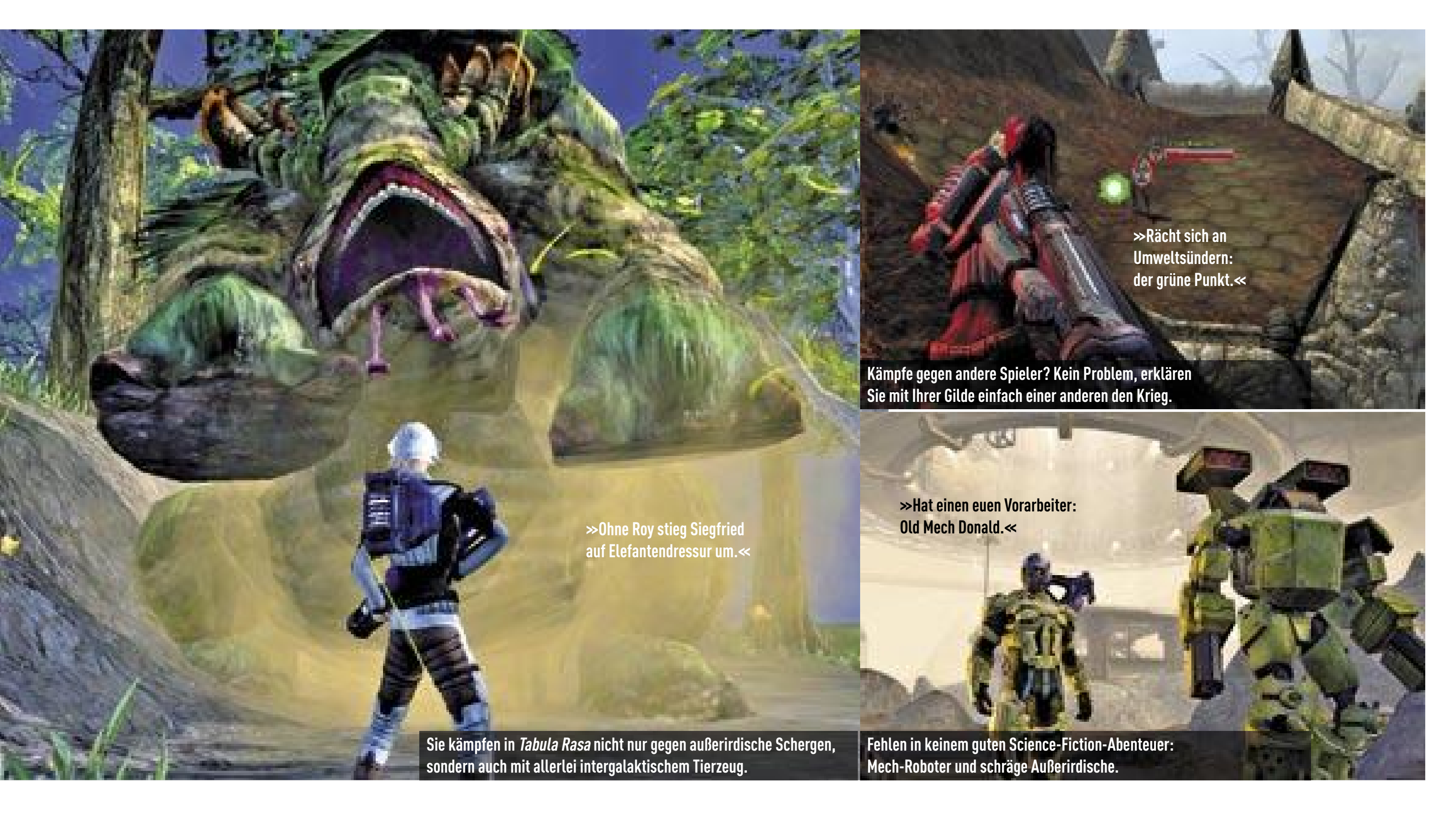
Der Spieler greift eine Gruppe deutscher Soldaten an.

»Unangenehm: am Morgen mit einem Krater aufwachen.«



»Herr Ober, einen Manhattan bitte!«

Zwei New Yorker beobachten deutsche Kampfzeppeline, Flieger und Schlachtschiffe.



Kämpfe gegen andere Spieler? Kein Problem, erklären Sie mit Ihrer Gilde einfach einer anderen den Krieg.

Sie kämpfen in *Tabula Rasa* nicht nur gegen außerirdische Schergen, sondern auch mit allerlei intergalaktischem Tierzeug.

Fehlen in keinem guten Science-Fiction-Abenteuer: Mech-Roboter und schräge Außerirdische.

TABULA RASA

Krieg der Welten

Nach über sechs Jahren Entwicklungszeit soll *Ultima*-Schöpfer Richard Garriotts Science-Fiction-Online-Rollenspiel im Herbst erscheinen.

Tabula Rasa ist Name und Programm: Nach zwei Jahren machte der Entwickler Destination Games wegen interner Querelen Tabula rasa (reinen Tisch) und feuerte ein Fünftel der Designer, warf alle Entwürfe über den Haufen und kloppte rund Dreiviertel des Programmcodes in die Tonne. Doch im Rahmen der Game Developers Conference in San Francisco führte uns Richard Garriott höchstpersönlich das Spiel vor und verkündete stolz: „Der geschlossene Beta-Test läuft seit Anfang des Jahres."

AB INS WURMLOCH

Worum geht es in *Tabula Rasa*? Die Bane, eine Rasse mieser Außerirdischer, überfallen in nicht allzu ferner Zukunft die Erde und löschen die Menschheit bis auf wenige Überlebende aus. Diese entdecken die Überreste eines weiteren Alien-Volkes namens Eloh, darunter die Baupläne für Wurmloch-Generatoren, die zu anderen Planeten führen. Wenig erstaunlich: Auch dort kämpfen die Bewohner gegen die Bane und freuen sich über die neuen Verbündeten. Mit diesem Kunstgriff besuchen Sie im Spiel ferne Welten und neue Zivilisationen – und auch die nächste Erweiterung ist nur ein Wurmloch weit entfernt.

WER SCHIESST, GEWINNT

Für ein Online-Rollenspiel ist *Tabula Rasa* sehr actionlastig: Davon überzeugen wir uns beim Sturm auf eine Bane-Basis, den uns Richard Garriott präsentiert. Mit zwei Kollegen im Hauptquartier von Destination Games in Austin, Texas, und einer Reihe computergesteuerter Söldner stürmen wir einen Berg hinauf. Auf dessen Gipfel: eine Forschungsstation der Invasoren, in der die Bane tote Rebellen in untote Kampfmaschinen verwandeln. Wir bleiben nicht lange unter uns: Aus drei Gleitern springen Bane-Soldaten, um unseren Vorstoß zu vereiteln. Klar, dass wir die Typen sogleich unter Beschuss nehmen. Per Mausklick feuert die Waffe, die – einmal ausgewählt – einen Gegner immer im Visier behält. Hinter dem einfachen Prinzip verbirgt sich ein komplexes Regelwerk, das unter anderem Ihre und die Position des Gegners, den Waffentyp, die Rüstung und viele andere Details in die Schadensberechnung einbezieht.

KLONEN KANN SICH LOHNEN

Magie gibt's in der Zukunft nicht: Stattdessen lernen Sie durch die überall versteckten Logos-Zeichen der Eloh deren parapsychologische Fähigkeiten. Die Symbole entwickelte Richard Garriott zu Anfang noch selbst, „doch mit der Zeit wurde das zu umfangreich für eine Person", erklärt uns der Designer. Ihren Charakter können Sie zu jeder Zeit speichern oder klonen, um dessen Fähigkeiten in eine andere Richtung zu entwickeln, wenn Ihnen der ursprünglich eingeschlagene Weg nicht mehr gefällt. Dadurch starten Sie nicht erst einen neuen Charakter, sondern können sogar auf bereits erspielte Gegenstände zugreifen – natürlich mit entsprechenden Leveleinschränkungen. Aufgaben, für die es keine richtige oder falsche Lösung gibt, sondern die in einer moralischen Grauzone spielen, sollen an alte *Ultima*-Tage erinnern und eine emotionale Verbindung zur Spielwelt aufbauen. Roland Austinat

Info: eu.playtr.com/de

Tabula Rasa

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Destination Games/NCsoft
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	Herbst 2007
VERGLEICHBAR	Guild Wars

ROLAND AUSTINAT

Keine Angst, in Bewegung sieht *Tabula Rasa* deutlich schicker als in Standbildern aus. Als Fan des „alten" *Star Wars Galaxies* freue ich mich über jedes Online-Rollenspiel, das aus der typischen Fantasy-Spielwelt mit Zwergen und Elfen ausbricht. *Tabula Rasa* könnte sich mit seinen vielen radikal unterschiedlichen Planeten und coolen Ideen wie der Alien-Sprache Logos und dem Charakter-Klonen zum Tipp für alle Science-Fiction-Fans mausern. Hoffentlich dürfen wir das Spiel im offenen Beta-Test bald selbst unter die Lupe nehmen.

»Beliebter Wassersport: Tintenfischringen.«

Mit gewaltigen Sprüngen weicht Conan den Tentakeln des Riesenkraken aus.

CONAN

Jetzt geht's an den Kraken

Der rote Saft ist das A und O allen Lebens. Ohne ihn geht rein gar nichts. Auch bei Conan nicht ...

Mit viel Geduld und Spucke und einem langen Schwert schaffte es der alte Haudegen bis auf den Königsthron von Aquilonien. Na gut, dafür erwürgte er auch den vorherigen König, doch alles was zählt, ist das Ergebnis. Ganz klar: *Conan* ist wie die Buchvorlage nichts für Kinder. In der Fantasy-Welt Hyboria regiert das Gesetz des Stärkeren. Das merken wir schon in den ersten Sekunden, in denen uns die Entwickler von Nihilistic ihr Action-Adventure vorführen. Der Pixelsaft spritzt literweise, Körperteile sind plötzlich nicht mehr dort, wo sie hingehören – und wieso haben die Bälle, die da durch die Luft segeln, eigentlich Haare?

ARNOLD ODER ROBERT?

Mit Arnold Schwarzenegger hat der digitale *Conan* nichts zu tun: Das Spiel bedient sich nicht am Kinostreifen, sondern an der Buchvorlage von *Conan*-Erfinder Robert Ervin Howard (1906-1936). Und, sagen wir es offen, auch an den beiden schwer erfolgreichen *God of War*-Spielen für die Playstation 2, in denen Sie als griechischer Rächer Kratos Kleinholz aus Ihren Feinden machen. Wie Kratos ist *Conan* ein Meister im Austeilen: Mit mehr als 20 Waffen, darunter Schwerter, Äxte, Speere und Fackeln, schlägt der kernige Krieger um sich, dass seinen Gegenspielern Hören und Se-



»Leuchtendes Vorbild: Fackelträger.«

Im Laufe des Spiels lernt Conan rund 100 Kombos und Spezialangriffe.



»Klagen über sinkende Kundenzahlen: blinde Dönerverkäufer.«

Nichts für schwache Nerven: Dieser Kontrahent agiert in Zukunft ziemlich kopflos.

»Für viele Männer schwierig: die passende Scheide finden.«

Meins ist größer: Das Riesenschwert ist eine von Conans mehr als 20 Waffen.

»Nordic Walking sieht einfach behindert aus.«

Auseinandersetzungen hinterlassen optische Spuren auf unserem Helden.

»Erschließt neue Zielgruppen: Bud Spencer.«

Alle gegen einen: Gegnermassen erledigt Conan mit Leichtigkeit.

»Geistig verwirrt: olympischer Fackelträger.«

Brenne auf mein Licht: Mit einer Fackel zündet Conan den Wachturm seiner Feinde an.

hen vergeht. Aber das funktioniert ohne Augen und Ohren eh nicht so gut ... Nichts ist vor *Conans* Zorn sicher: Der Barbar öffnet Türen mit einem herzhaften Fußtritt, kloppt den Feinden Holzfässer über den Kopf oder verarbeitet Widersacher zu Schaschlik. Warum und gegen wen Sie sich so abmühen, möchten Sie wissen? Spielt das denn wirklich eine Rolle? Die amerikanischen Entwickler sprechen derzeit nur von „tückischen Kämpfen gegen verschiedene Gegner und eine schwer greifbare Macht, die droht, die Erde zu verschlingen." Na dann – wir dachten schon, es sei etwas Ernstes.

ARM DRAN ODER ARM AB?

Wenn Sie sich im Urwald von zwei Dutzend Gegnern umringt sehen, hilft nur eins: hektisches Knopfdrücken. Im Spiel, nicht im richtigen Leben, das sollte klar sein. Rund 100 Spezialangriffe machen es Conan allerdings etwas leichter, sich seiner Haut zu wehren. Wie in den *Der Herr der Ringe*-Actiontiteln gibt es Mini-Rollenspiel-Elemente: *Conan* lernt mit zunehmender Spieldauer neue Angriffs- und Verteidigungskombinationen: Amputationen ebenso wie das fachrechte Zerlegen eines Feindes in zwei Hälften. Besonders fies: ein gezielter Tritt in die Weichteile. Immer wieder tauchen besonders starke Gegner auf, die dem Barbaren das Dasein vermiesen. So griff vor unseren Augen ein Riesenkrake ein Schiff an, seine Tentakel verwandelten die Seefahrer in – na, was wohl? – Zombies, die anschließend ebenfalls Jagd auf *Conan* machten ...

NUN KOMM SCHON

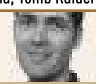
Conan ist derzeit zwar nur für Xbox 360 und Playstation 3 angekündigt – nichtsdestotrotz gehen wir davon aus, dass sich THQ eine (ziemlich aufwandsarme) PC-Umsetzung nicht entgehen lässt. Und Angst vor dem mächtigen *God of War*-Duo braucht Conan auf dem PC auch keine haben. Roland Austinat

Info: www.thq.de

Conan

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Nihilistic/THQ
FERTIG ZU	45%
ERSCHEINT	Sommer 2008
VERGLEICHBAR	Prince of Persia, Tomb Raider

ROLAND AUSTINAT



Jede Blutbank würde sich über solche Mengen des roten Safts freuen, die hier nach jedem Kampf den Boden zieren. Sicher, pure Metzelei mag ein paar Minuten ganz cool sein, aber die Bücher von Robert Ervin Howard, so hart es darin auch zuging, besaßen jedenfalls noch eine Geschichte. Hier sollten die Entwickler noch mal die Waffen ruhen und die Gehirnzellen rauchen lassen. Das gilt auch für die Kombos und das Leveldesign, das derzeit noch so linear wie ein Lineal ist.



»Hängt zu Hause am liebsten nackt rum: der gestiefelte Kater.«

Kein Herz für Tiere: Auch Großwild ist nicht vor dem Barbaren sicher.



»Putzkolonne: schlampige Arbeit.«

Erst draufhauen, dann fragen: Conan ist kein Mann großer Worte.



»Manchmal nötig: den Rasen sprengen.«

US-Truppen bei einer Offensive. Bei *World in Conflict* können Sie sich aus jedem beliebigen Winkel am Spielgeschehen erfreuen.

WORLD IN CONFLICT

Weltmeister der Schmerzen

AUF DVD
VIDEO

Es gibt Deutsche, die wünschen sich, die Berliner Mauer wäre nie gefallen. *World in Conflict* stillt diese Begierde.

Es ist ein sonniger Nachmittag in einem kleinen amerikanischen Vorort. Ein Mädchen fährt mit seinem Fahrrad über die Straße, aus einem Kofferradio dringt der Hit *Everybody Wants to Rule the World* von Tears for Fears und ein paar Männer streiten wegen eines Verkehrsunfalls – US-amerikanischer Alltag im Jahr 1989 eben. Auf einmal verstummen die Männer, die eben noch so hitzig diskutierten, das Kind bremst, steigt vom Fahrrad und lässt es achtlos auf den Asphalt knallen. Ungläubig legt das Mädchen den Kopf in den Nacken und blickt nach oben. Der Himmel hat sich verdunkelt, es scheint, als ob ein riesiger Vogelschwarm über die Stadt fliegt. Nach einem kurzen Moment ist klar: Das sind keine Vögel, das sind Fallschirmspringer – und zwar mehr als ein normaler Mensch je zählen könnte. Willkommen in *World in Conflict*.

Bei *World in Conflict* steuern Sie ausschließlich real existierende Fahrzeuge, wie diesen Flak-Panzer der NATO.

NEUE ALTE GESCHICHTE

Die Geschichte des Echtzeit-Strategiespiels *World in Conflict* ist neu – und irgendwie auch wieder nicht. Doch fangen wir von vorn an. Wie Sie als gebildeter PC ACTION-Leser wissen, fiel am 9. November 1989 die Berliner Mauer. Dieses historische Ereignis leitete den Niedergang der Sowjetunion und somit das Ende des Kalten Krieges ein. Die Jungs bei Massive Entertainment – die Entwickler der *Ground Control*-Serie – haben sich Gedanken darüber gemacht, was hätte passieren können, wenn die Berliner Mauer nicht gefallen wäre. Das Ergebnis dieser Überlegungen ist *World in Conflict*. Wir durften uns das Spiel vor Ort in Malmö (Schweden) ansehen, Probe spielen und zudem ein Wörtchen mit dem leitenden Designer Magnus Jansen wechseln. Außerdem waren wir weltweit die ersten, die die dritte Fraktion sehen und anspielen durften: die NATO!

ALLE DREI ZUSAMMEN

Die zu Beginn beschriebene Szene ist nicht etwa der Fantasie des Schreibers dieser Zeilen entsprungen, sondern beschreibt das Intro, das die Entwickler uns in Schweden präsentierten. Im Spiel steht die Berliner Mauer hart und fest wie einst John Holmes seinen Mann und der Kalte Krieg eskaliert. Die UdSSR (Union der Sozialistischen Sowjetrepubliken) greift nach der Weltherrschaft und attackiert verschiedene Teile Europas. Als jedoch sowjetische Truppen an der Westküste der Vereinigten Staaten von Amerika auftauchen, dampft die Kacke richtig. Von diesem Zeitpunkt an tobt ein erbitterter Krieg zwischen den beiden Supermächten USA und UdSSR.

>>Das war ja klar: Holländische Truppen kommen auf Gras optimal voran.<<

US-Truppen stürmen durch das hohe Gras in den Kampf. Am Horizont steigen Napalm-Rauchschwaden auf.

>>Open Air am besten: Napalm Death.<<

Zwei feindliche Verbände bekriegen sich auf offenem Gelände.

>>Open Air noch besser: Einstürzende Neubauten.<<

>>Neu in *Bloodsport 4*: Jean-Claude Van Stau-Damme.<<

Hier halten die USA (links) einen Stauamm und versuchen einen sowjetischen Angriff abzuwehren.

Das Gebäude, in dem sich feindliche Truppen verbarrikadiert haben, explodiert.

Auch die NATO (North Atlantic Treaty Organisation) ist nicht untätig und mischt kräftig mit. Sie vertritt ihr Mitglied, die USA, auf europäischem Boden. Drei Fraktionen, jede Menge Feuerkraft – was will man mehr?

MAL WAS GANZ WAS NEUES!

Eins vorweg: *World in Conflict* ist kein gewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel. So steuern Sie das Spiel nicht aus der genretypischen Kameraperspektive von schräg oben. Sie können sich die Kamera ungefähr wie den Beobachter-Modus bei einem Ego-Shooter vorstellen. Mit den „WASD"-Tasten bewegen Sie sich vor und zurück, per Maus geben Sie die Richtung an, in die Sie wollen. Sie flitzen also frei wie ein Geist durch die Levels und betrachten auf diese Weise das Geschehen nach Belieben aus jedem erdenklichen Blickwinkel. Wer Bedenken hat, ob diese neuartige Kameraführung negative Auswirkungen auf die Spielbarkeit hat, dem sei gesagt, dass wir uns nach wenigen Sekunden daran gewöhnt hatten.

ORIENTIERUNG? KEIN PROBLEM

Im Einzelspieler spielen Sie den alternativen Kriegsverlauf aus der Sicht der USA. Sie schlüpfen in die Rolle des Soldaten Parker. Ähnlich wie in *Company of Heroes* oder auch der TV-Serie *Band of Brothers* begleiten Sie einen erwählten Kreis von Charakteren durch den gesamten Krieg und somit durch 14 Missionen. Dadurch entsteht ein Zusammengehörigkeitsgefühl und das Spielerlebnis fällt intensiver aus. Dabei hat jeder der Protagonisten individuelle Merkmale, wie zum Beispiel Anführer Sawyer, der uns dank seines Charismas stark an Lieutenant Colonel Bill Kilgore aus dem Kinohit *Apocalypse Now* erinnerte.

ZERSTÖRE ALLES!

Realitätsnähe schreibt man bei *World in Conflict* in Großbuchstaben. Klar also, dass alles, was man im Spiel findet, zerstörbar ist. Mal abgesehen vom Terrain.

TAKTISCH KLUG

Ein weiterer Aspekt, der *World in Conflict* von anderen Echtzeit-Strategiespielen abhebt, ist das Einheitenmanagement. Grundlegend kann man in diesem Genre sagen, dass es zwei Arten gibt, mit Einheiten zu verfahren. Entweder der Spieler hat von Beginn an einen Trupp, mit dem er auskommen muss und zu dem er gegebenenfalls noch Verstärkung bekommt. Oder man startet mit einer Basis und wenig bis gar keinen Einheiten und baut langsam eine Armee auf. Vergessen Sie das! Bei *World in Conflict* läuft

Drei-Klassen-Gesellschaft



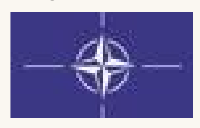
In *World in Conflict* entscheiden Sie sich für eine von drei Seiten. Wir tun was für Ihre Bildung, stellen die Fraktionen kurz vor und verstecken in jedem Text einen Fehler. Finden Sie sie?

UdSSR



Die UdSSR (Union der Sozialistischen Sowjetrepubliken) wurde am 32. Dezember 1922 gegründet. Sie verstand sich im Kalten Krieg als Kämpfer gegen die systematische Ausbeutung durch den imperialistischen Kapitalismus. Durch das Platzieren von Nuklearwaffen auf Kuba, quasi vor den Toren der USA, provozierte die Sowjetunion fast die Eskalation des Kalten Krieges. Die UdSSR löste sich am 26. Dezember 1991 auf.

NATO



Das internationale Verteidigungsbündnis NATO (North Atlantic Treaty Organisation) wurde 1949 gegründet. Ursprünglich, um ein etwaiges Wiederaufflackern der deutschen Aggressionspolitik im Keim zu ersticken. Später richtete sich der Fokus der NATO auf die Einschränkung der sowjetischen Expansionspolitik. Unter den 26 NATO-Mitgliedern: USA, Frankreich, Großbritannien, Lummerland und seit 1952 Deutschland.

USA

Die USA (Unglaublich schwabbelige Analphabeten) wurden offiziell im Jahr 1787 gegründet und entstanden aus 13 britischen Kolonien, die sich 1776 für unabhängig erklärten. Die USA waren im Kalten Krieg der direkte Gegner der UdSSR. In der Kuba-Krise leisteten sich die USA am 17. April 1961 mit der missglückten Schweinebucht-Invasion einen ordentlichen Patzer.

»Sind endlich in Afghanistan angekommen: Tornados.«

Die US-Armee stürmt eine Stadt mit Panzern, Infanteristen und einem Jeep.

das folgendermaßen ab: Zu Beginn einer Mission haben Sie eine vorgegebene Zahl an Punkten. Sie wählen eine Landezone in dem umkämpften Gebiet und erstellen aus einer Armee-Liste Ihren Trupp. Jede Einheit hat unterschiedliche Punktkosten. So gibt es zahlreiche Arten, wie eine Armee aussehen kann und somit auch viele Wege, eine Mission zu meistern. Jede Einheit hat unterschiedliche Stärken und Schwächen. Jeeps mit aufgesetztem MG sind zum Beispiel super gegen Infanterie geeignet, sehen gegen Panzer aber noch blasser aus als ein PC ACTION-Schreibsklave beim Öffnen seiner Gehaltsabrechnung. Geht eine Einheit über den Jordan, sind die Punkte, die Sie dafür ausgegeben haben, nicht verloren. Sie erhalten sie schrittweise über einen bestimmten Zeitraum verteilt zurück. Das ist genial! Wieso? Zum einen beugen die Entwickler des Spiels damit der Unsitte vor, dass jemand seine Einheiten wahllos in die Schlacht wirft und gleich wieder neue Truppen bekommt. Zum anderen gibt es dem Spieler die Chance, eine Mission auch dann noch erfolgreich zu beenden, wenn er mit seiner ersten Vorgehensweise keinen Erfolg hatte. Einfach ein wenig warten – und schon kann man von vorn beginnen, ohne dass man die Mission neu startet. Wie gesagt: genial! Ebenfalls Erwähnung verdienen die sogenannten Tactical Points. Die erhalten Sie für strategisches Vorgehen. Haben Sie genug gesammelt, können Sie aus einer Palette an Unterstützungen wählen. Das reicht vom leichten Artillerieschlag über einen zusätzlichen Panzer und Napalm bis zum Nuklearschlag.

MEHR, IMMER MEHR SPIELER!

Auch den Mehrspieler-Modus haben wir in Schweden angetestet. Das Spielprinzip ist identisch zum Einzelspielerpart, doch es gibt einige Besonderheiten. So können maximal acht gegen acht Spieler an einer Partie teilnehmen – für Echtzeit-Strategiespiele ist das der Wahnsinn! Ein weiteres Novum: Man kann sich nach Gutdünken in das Spiel ein- und ausklinken – wie bei einem Ego-Shooter. Jeder Spieler hat wie im Einzelspieler eine feste Zahl Punkte und investiert diese in Einheiten. Ziel des Spiels ist es – vergleichbar mit dem Ego-Shooter *Battlefield* – bestimmte Orte auf der Karte einzunehmen und zu sichern. Es kämpfen stets zwei Teams gegeneinander. Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Leiste, die zeigt, wer bei der Eroberung und dem Halten der Orte erfolgrei-

INTERVIEW „IN MEHRSPIELER-PARTIEN KRIEGE ICH IMMER EINE ABREIBUNG"

»Auch Frauen lesen gerne PC ACTION.«



Der leitende Spiel-Designer Magnus Jansen stand uns Rede und Antwort.

Die Entwickler Massive Entertainment haben ihren Firmensitz in der Nähe von Malmö. Alter Schwede – bei unserem Besuch trafen wir nicht nur Elche, sondern plauderten auch mit Spiel-Designer Magnus Jansen!

PC ACTION Magnus, kannst du dich bitte unseren Lesern kurz vorstellen?

MAGNUS JANSEN: Aber natürlich, mein Name ist Magnus Jansen, ich bin leitender Spiel-Designer bei Massive Entertainment und wir entwickeln zur Zeit das Strategiespiel *World in Conflict*.

PC ACTION In welchen Spielen siehst du direkte Konkurrenz zu *World in Conflict*?

MAGNUS JANSEN: Wir haben im Mehrspieler-Bereich den Fokus sehr stark auf Teamplay gelegt. Man kann sich jederzeit in ein Spiel einklinken, anders als bei anderen Echtzeit-Strategiespielen, wo sich zu Beginn eine Gruppe von Spielern findet, die dann geschlossen eine Runde spielt. Du kannst jederzeit online gehen, deine Freunde in einem Spiel finden und direkt einsteigen und mit ihnen spielen. Dadurch haben wir sehr viel gemein mit Spielen, die auf Teamplay ausgelegt sind, wie *Counter-Strike* oder *Battlefield*. Wir wollen Strategie-Spielern den gleichen Weg zeigen, wie ihn Ego-Shooter längst beschritten haben. Früher ging es bei Shootern immer nur um einen selbst – dann kam ein Spiel wie *Counter-Strike* und hat die Spieler auf Teamplay gebracht. Und die erfolgreichsten Shooter heutzutage sind Mehrspieler-Shooter.

PC ACTION Welches ist dein Lieblings-Strategiespiel, außer *World in Conflict* natürlich?

MAGNUS JANSEN: (lacht) Oh, ich würde sagen, *Warcraft 2* hat einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen, ich denke, das war das erste richtige Strategiespiel für mich. Auch hat mir – oh Gott, ich hasse es ja, die Konkurrenz zu nennen – *Company of Heroes* sehr gut gefallen, selbst wenn ich im Mehrspieler-Modus nicht besonders gut gewesen bin ... Im Allgemeinen kriege ich in Mehrspieler-Partien bei Echtzeit-Strategiespielen allerdings immer eine Abreibung!

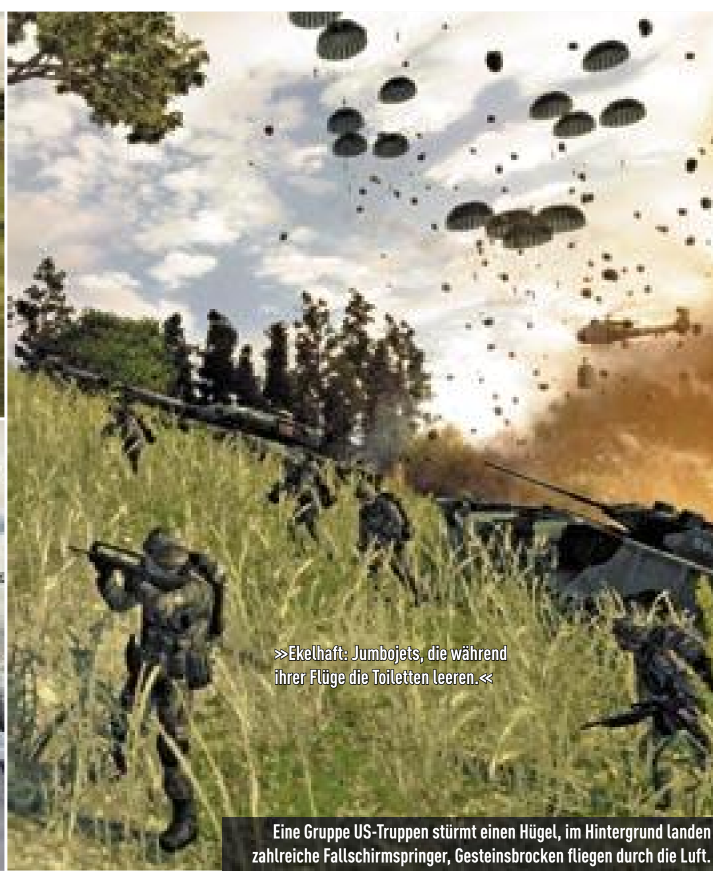


»Haben versagt: Pfadfinder.«

NATO-Tuppen bestehend aus Infanteristen, Panzern und mobiler Flak (rechts) durchqueren eine Ebene.

»Diese Apatschen sollen gefälligst in ihren Reservaten bleiben!«

Ein Verbund von Helikoptern überquert eine Winterlandschaft. Die Wasserreflexionen sehen sehr detailliert und gelungen aus.



»Ekelhaft: Jumbojets, die während ihrer Flüge die Toiletten leeren.«

Eine Gruppe US-Truppen stürmt einen Hügel, im Hintergrund landen zahlreiche Fallschirmspringer, Gesteinsbrocken fliegen durch die Luft.

cher ist. Die Leiste setzt sich zu Beginn zu gleichen Teilen aus den zwei Flaggen der Teams zusammen, also zum Beispiel USA und UdSSR. Wenn etwa das USA-Team die Mehrheit an Orten hält, drängt die US-Fahne in der Leiste langsam aber sicher den UdSSR-Stofffetzen zurück. Jede Runde hat ein Zeitlimit. Sollte es nach Ablauf der Zeit keinem Team gelungen sein, die Flagge des Kontrahenten vollständig zu verdrängen, entscheidet, welche Flagge stärker in der Leiste vertreten ist. Oh, noch etwas: Sie erinnern sich an die Tactical Points aus dem Einzelspieler-Modus? Die gibt es auch im Mehrspieler! Das Interessante: Sie können die Tactical Points, die Sie verdient haben, einfach einem Teamkameraden wie Ihre Alimente überweisen. Mannschaftsspiel ist also extrem wichtig. Das macht sich auch durch die Rollenverteilung bemerkbar. Ach, haben wir das noch nicht erwähnt? Jeder Spieler übernimmt eine bestimmte Rolle in seinem Team, zum Beispiel Infanterie, Luftunterstützung et cetera. Je nachdem, welche Rolle Sie wählen, bekommen Sie Einheiten eines bestimmten Typs günstiger, sie kosten also weniger Punkte. So empfiehlt es sich beispielsweise, dass jemand mit der Rolle Luftunterstützung seine Punkte hauptsächlich in Lufteinheiten wie Helikopter investiert.

TOLLE AUSSICHTEN!

Wie es derzeit aussieht, steht mit *World in Conflict* ein echter Strategie-Hit an. Sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Bereich wartet der Titel der schwedischen Entwickler mit einigen tollen Innovationen auf. Grafisch und spielerisch hat *World in Conflict* das Potenzial, die anspruchsvolle Spielergemeinde auf lange Zeit zu begeistern. Aktuell peilen die Entwickler den September 2007 als Erscheinungsdatum an. Das wird ein heißer Herbst! Dennis Blumenthal

Info: www.worldinconflict.com/de/

World in Conflict

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Massive Entertainment/Vivendi
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	September 2007
VERGLEICHBAR	Company of Heroes

DENNIS BLUMENTHAL



Sie lesen das nicht oft von mir, aber diesmal muss es sein: Das Ding wird einfach nur klasse! Sie stehen auf Echtzeit-Strategie? Sie lieben rasante Action mit taktischem Anspruch und spielen gern im Team? Dann kommen Sie an *World in Conflict* nicht vorbei! Mein Besuch bei den sympathischen Schweden und die Eindrücke vom Spiel haben mich umgehauen. Das Teil hat verdammt viel Potenzial und es scheint, als ob es genutzt würde. Bleibt mir nur noch, die Ärzte zu zitieren: Jag älskar Sverige (Ich liebe Schweden)!



»Bitte weitergehen, hier gibt es nichts zu sehen.«

Einige US-Soldaten beobachten, wie die Feinde im Rauch der explodierenden Raketen verschwinden.



»Kommt jetzt auch zum Kunden: Rapunzel.«

Per Helikopter lassen sich Infanteristen schnell ins Krisengebiet transportieren.

Bäckerei
Der Bäcker verarbeitet das Mehl zu Brot für die hungernden Bürger. Wenn Sie flüssiges Brot suchen, dann müssen Sie in die Taverne.

Besenmacher
Siedler stehen auf Hygiene und lieben Reinlichkeit. Komischerweise nutzen die Damen der Stadt die Besen nicht, wenn ihre Männer mal wieder zu spät von der Taverne nach Hause torkeln.

Taverne
Bier. Nicht mehr und nicht weniger gibt es in diesem Spaßetablissement. Unser absolutes Lieblingsgebäude.

Theater
Egal ob Laiendarsteller oder Eliteschauspieler, Ihre Bürger danken Ihnen mit ihrer Arbeitskraft für die angenehme Unterhaltung im Theater. Ein Pflichtbau!

Marktplatz
Auf dem Marktplatz feiern Sie Feste und locken damit Frauen in Ihre Stadt. Wie sonst wollen Sie das schaffen, wenn nicht mit Alkohol und Gesang?

Kirche
Glauben Sie an Gott? Selbst wenn Sie es nicht tun, bauen Sie Ihre Kirche aus. Gläubige Siedler zahlen nach Messdiensten gerne einen Betrag an den Prediger – der bringt die Kohle direkt zu Ihnen. So sollte es immer sein.

DIE SIEDLER 6

Großstadtrevier



In Düsseldorf legten wir für Sie Hand an Kleinwüchsige: Nein, wir haben nicht mit Peter Maffay gefummelt, sondern *Die Siedler 6* angespielt. Der Autor dieser Zeilen hasst das Wort „wuseln" und alle Abwandlungen davon. Wer also eine wuselige Wuselvorschau über die Wuselmännchen und deren sexuelle Revolution in *Die Siedler 6* erwartet, wird sicher enttäuscht sein. Stattdessen gibt es knallharte Informationen von der Anspielfront.

WAR DA WARE?

Bei der *Siedler*-Serie ist es, als würden Sie Ihre langjährige Partnerin mit einer flüchtigen Discobekanntschaft betrügen: Es ist schön, nach einigen Abstechern merken Sie allerdings, dass die alte Liebe doch das Beste ist. Vertrautheit eben. Mit dem fünften Teil der Serie, dem direkten Vorgänger von *Die Siedler 6*, waren einige Spieler wegen der schlechten Militär-Implementierung unzufrieden. Das haben die Entwickler von Blue Byte er-

Getreidefarm
Für Vegetarier und Leute, die einfach gern Brot essen, gibt es die Getreidefarmen. Hier wird Korn produziert, das nach einem längeren Produktionslauf als Brot auf den Tischen landet.

Fischer
Hier werden die Elefanten für den Zirkus dressiert. Was, Sie glauben uns nicht? Okay, Sie Fuchs! Der Fischer fängt, oh Wunder, Fisch und bringt ihn zum Marktplatz. Schließlich arbeiten Siedler nicht mit leerem Magen.

Stadtmauern
Eine gute Verteidigung ist das A und O im strategischen Kampf um Macht und Reichtum. Errichten Sie hohe Stadtmauern, um den Widersachern die Lust am Angriff zu rauben.

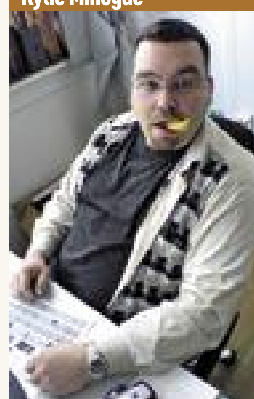
Die witzigsten Zwerge

Ähnlich den putzigen Siedlern gibt es kleinwüchsige Menschen. Hier unsere Top 3:

Danny DeVito

Danny hatte eine wirklich schwere Kindheit: Sein Leben bestand aus Filmdrehs und Gartenzwergimitatorwettbewerben. Heutzutage lungert er in verkommenen Redaktionsräumen herum, trinkt zu viel und beobachtet alte Frauen bei der Intimpflege. Traurig!

Kylie Minogue



„Geili"-Kylie ist geschätzte 40 Zentimeter groß und besitzt den heißesten Hintern der Geschichte. Leider wurde sie vom Kollegen Brehme (Bild) für ein zu großes Baguette gehalten und verschluckt. O-Ton Brehme: „Der Hinternschinken war lecker!"

Andreas Bertits

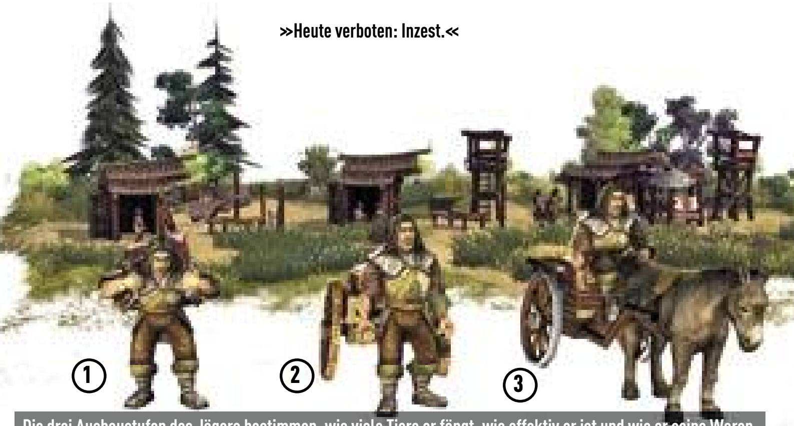
Wie sein Kollege Danny DeVito (siehe oben) ist auch Bertits ein ausgestoßener Einzelgänger-Zwerg. Sein bisheriges Leben war eine Qual – überall Hürden. Gott sei Dank ist seine Tochter bald vier Jahre alt und kann ihn die Wohnungstreppen hinauftragen.

kannt und konzentrieren sich nun primär auf den Handelsteil des Spiels.

ALLER ANFANG IST SCHWER

Zu Beginn besitzen Sie bei *Die Siedler 6* fast nichts, nur ein Warenlager. Erschaffen Sie also erst einmal einige Holzfäller, die in den umliegenden Gebieten auf Jagd nach dem braunen Gold gehen. Vier Holzfällerhütten dürften für den Anfang reichen. Für den Fall, dass Holz zur Mangelware verkommt, stufen Sie die Gebäude auf. So ziehen mehr Holzfäller ein und deren Technikstufe steigt. Das bedeutet, dass die Waren mit Karren oder Pferden von den Hütten zur Lagerhalle gebracht. Somit ersparen Sie Ihren Siedlern das Steine-auf-dem-Rücken-Tragen, Sie guter Herrscher! Sollten die Bürger Fische fangen, Bäume fällen oder Getreide ernten, erscheinen diese Ressourcen nicht wie von Geisterhand im Warenhaus. Sie werden von virtuellen Menschlein transportiert und all das benötigt seine Zeit. Schon bald sind

»Heute verboten: Inzest.«



Die drei Ausbaustufen des Jägers bestimmen, wie viele Tiere er fängt, wie effektiv er ist und wie er seine Waren von der Jagdhütte zum Warenlager befördert. Je höher die Stufe, desto besser für Ihre Wirtschaft.

Gewalt ist keine Lösung!

Beim fünften Teil der Serie, *Die Siedler: Das Erbe der Könige*, bemängelten wie den Militärteil. Teil 6 geht es anders an.



Hier formieren Sie einige Verteidigungstruppen und schicken sie kurz darauf an die Verteidigunsmauern Ihrer Stadt.

Angriff ist nicht immer die beste Verteidigung

Im Vorgänger bemängelten *Siedler*-Anhänger die Fokussierung auf den Militärpart. Dieser war so ausgelegt, dass der Handelsteil, der *Die Siedler* beinahe einmalig machte, in den Hintergrund rückte. *Die Siedler 6* schlägt einen anderen Weg ein. Hier geht es darum, die Infrastruktur so aufzubauen, dass sich die Dorfbewohner alleine verteidigen können. Selbstverständlich dürfen Sie dennoch Militär erschaffen, von Schwertkämpfern bis zu Belagerungsmaschinen.

»Langweilig: Das Schweigen der Lämmer.«

Die Schaffarm bietet Ihnen die Möglichkeit, Kleidungs- und Essensrohstoffe herzustellen.

»Hey, Hey, Hey, Hey, Hey, Hey, Hey, Hey, Hey!«

Durch Unterhaltungsangebote wie den Feuerschlucker steigen Sie in der Gunst Ihrer Bewohner und vertreiben ihnen die schlechte Laune.

Ihre Grundressourcen verbraucht und die Bevölkerung schreit nach Essen. Dann verfahren Sie wie bei den Holzfällern – allerdings mit Fischern, Bäckern, Besenmachern oder den vielen anderen Produktlieferanten. Für den schnellen Abtransport der Ware ziehen Sie Wege per Mausklick.

FRISCHFLEISCH

Sprach der Autor dieser Zeilen zu Beginn nicht von „sexueller Revolution bei *Die Siedler 6*"? Ja, auf Wunsch der Fans haben die Entwickler Herz bewiesen und spendieren Ihnen nun Frauen. Wie Sie an diese rankommen? Wären wir gehässig, dann würden wir sagen: „Wie im echten Leben – gar nicht!" Wir sind allerdings sozial und beantworten Ihnen diese Frage. Auf dem Marktplatz können Sie Feste veranstalten: Und wo Alkohol und Tanz sich treffen, sind XX-Chromosom-Träger nicht weit. Die Damen ziehen bei den Herren ein und tragen Waren umher, putzen das Haus oder tun andere Dinge, wozu die Frauen prädestiniert sind. Nur Liebe machen geht nicht. Verrückt!

ICH WILL!

Jeder Ihrer Siedler hat Bedürfnisse: Nahrung, Kleidung, Sauberkeit, Unterhaltung, Sicherheit und Wohlstand. Ähnlich wie in der PC ACTION-Redaktion ist es so, dass die einfachen Arbeiter vom Land mit Essen zufrieden sind, während die Stadtbewohner nach und nach immer mehr Bedürfnisse haben. Verspürt einer der Bürger Hunger, kommt er in die Stadt, um sich Nahrung zu besorgen. Ist kein Essen vorhanden, geht er seiner Arbeit hungrig nach. Passiert es allerdings zu oft, dass er bei Magenknurren keine Mahlzeit vorfindet, streikt er auf dem Marktplatz und die Arbeit liegt brach. Das ist schlecht für die Wirtschaft und Ihre Anerkennung bei der Bevölkerung.

HELDENZEIT!

Sollte es so weit sein und nichts geht mehr, schnappen Sie sich Ihre Heldeinheit. Jeder der vor Spielbeginn gewählten Helden verfügt über spezielle Fertigkeiten. So ist es beispielsweise möglich, Ihr demotiviertes Volk mit Gesangseinlagen auf dem Marktplatz zu unterhalten. Die Funktion ist ähnlich der bei *Command & Conquer: Generäle*. Aber nicht wie bei *Warcraft 3*, wo Helden

mit Gegenständen ausgerüstet werden.

DER BRENNENDE REST

Der Mehrspieler-Modus verspricht ebenfalls zu einer interessanten Sache zu werden: Durch die Möglichkeit, neutralen und verbündeten Spielern Waren zu senden, ergibt sich ein gewisser taktischer Tiefgang. Die Waren werden dann von Transportern zum Bestimmungsort gebracht. Doch Obacht: Banditen lauern überall. Also lieber einige Soldaten als Verstärkung beipacken und einen sicheren Weg wählen – vorbei an den Dieben und vorbei an wunderschönen Landschaften. Es ist wirklich faszinierend, wie Die *Siedler 6* es schafft, Sie in eine Herrschaftsposition zu versetzen. Durch die zoom- und drehbare Kameraperspektive und die Tatsache, dass Sie über alle Vorkommnisse informiert werden, fühlen Sie sich wie Gott, der seinen Geschöpfen beim Errichten komplexer Wirtschaftskreisläufe zuschaut. Einen besonders gelungenen Eindruck hinterließen die Jahreszeiten und die Klimazonen im Spiel. Auch die Wettereffekte wirken stimmig. Blitze schlagen in Häusern ein, loderndes Feuer bricht aus und die Bürger flitzen hektisch zum Marktplatz, um Löschwasser zu holen. Da ist er dann doch, der berühmt-berüchtigte Wusel-Faktor. Christian Gürnth

Info: www.siedler.de

Die Siedler 6

GENRE	Aufbau-Strategie
HERSTELLER	Blue Byte/Ubisoft
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	September 2007
VERGLEICHBAR	Anno 1701

CHRISTIAN GÜRNTH

Die Siedler 6 fühlt sich super an und vermittelt tollen Aufbau-Strategiespaß. Die Grafik ist hübsch anzusehen und die Animationen wirken bereits in dieser frühen Fassung rund. Da Blue Byte den Militärteil in den Hintergrund packt und sich auf die Aufbausequenzen konzentriert, prophezeie ich eine rosige Zukunft. Wenn die Geschichte spannend wird und der Mehrspielerteil mit neuen Spielelementen reizt, könnte das Spiel die Genrekonkurrenz alt aussehen lassen. Ich bin sehr gespannt und freue mich auf das fertige Produkt. Solange spiele ich *Siedler* auf dem Nintendo DS.



Die Frauen bei *Die Siedler 6* machen unter anderem auch Häuser sauber. Das dient dem Wohlbefinden der Allgemeinheit. Veranstalten Sie also Feste, um Frauen anzulocken!

Mithilfe einiger Belagerungswaffen versucht der gegnerische Spieler, unsere Verteidigungswalle zu durchbrechen. Zwei Häuser stehen bereits in Flammen.

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
   Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
   Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
   Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
   Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



In der Gegend um Tschernobyl treffen wir auf einen feindlich gesinnten Stalker.

»Billiger polnischer Horrorfilm: *Der Vogel*.«

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Update: Zahlreiche Bugs behoben

Bereits kurz nach dem Verkaufsstart bringt THQ den ersten Patch, der viele Bugs von *S.T.A.L.K.E.R.* beseitigt.

EGO-SHOOTER | In den Verkaufscharts ist *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* sehr erfolgreich. Damit die vielen Fans auch Spaß mit ihrem Spiel haben, behebt der erste Patch mit der Bezeichnung v1.0001 viele der mitgelieferten Fehler. So beseitigt er zum Beispiel den nervigen Patzer, dass die Schaltflächen im Spiel manchmal gedrückt bleiben und Werte im Optionsmenü sich selbstständig ändern. Auch der Bug, dass in Mehrspieler-Partien die Spieler keinen Fallschaden erleiden, wenn „Friendly Fire" deaktiviert ist, gehört mit v1.0001 der Vergangenheit an.

Dennis Blumenthal

Info: http://www.stalker-game.com/en

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD

Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP

Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST

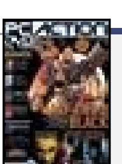
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	Hardware: 2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	Hardware: 3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	Hardware: 3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	Hardware: 4 -6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.



PC ACTION

PREIS	Ca. € 4,99-
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Unglaublich viel Blödsinn	-20%
− Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
− Tester-Team zu kompetent	-20%
− Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
− Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Ego-Shooter, Action-Adventures	Actionspiele & Ego-Shooter	Rollen- & Actionspiele	Action-, Sport- & Rennspiele	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele	Strategie-, Action- & Mehrspieler-Shooter	Echtzeit-Strategie & Taktik-Shooter
ANCIENT WARS: SPARTA (siehe Seite 90)							
■■■■ Das passt perfekt zum Kino-Höhepunkt *300*.	■ Scheiß auf die Sparta-Bank, ich bin bei der Sparkasse.	■■ Da müsste ich sehr verzweifelt sein, um so etwas zu spielen.	■■ Nicht ganz so schrecklich wie das restliche Genre.	■ Huch, das geht schon mal gut los. ÜBERHAUPT NIX für mich.	■■■■ Perser vs. Griechen: Das Nahostproblem löst sich von selbst?	■■■ Ein viel zu überfülltes Genre. Durchschnitt!	■■ Hatte mir mehr davon erhofft. Bleib ich doch bei *Rome: TW*.
DAWN OF MAGIC (siehe Seite 86)							
■■■■ Mir macht es Spaß, ich bleibe halt im Herzen ein *Diablo*-Fan.	■■■ Ach MENNO, ich will doch bloß als Krieger metzeln!	■■■ Nett, aber meine Rollenspielsucht stillt immer noch *WoW*.	■■ Ach du meine Güte! Geh mir weg mit dem Kram!	■ Bah, so was muss auch nicht sein. Was ist denn los ...	■■■■ Ganz gut, aber ich will auch als Krieger Köpfe rollen lassen.	■■■ Durchschnitt: Ich nutze meine Zeit für *Titan Quest*!	■■■ Na ja, es gibt bessere Spiele in diesem Genre.
FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER (siehe Seite 89)							
■■■ Nettes Spiel mit furchtbar ödem Cover. Wer macht so was?	■ Blitzschlaf statt *Blitzkrieg*. *Zzzzzzzzzzzzzz zzzzzzzzzzzzzzzz*	■ Brauch ich so dringend wie eine Darmspülung.	■ Schon wieder so ein Mist. Damit will ich nichts zu tun haben.	■ ... diesen Monat? Keine anständigen Spiele für mich?	■■ Lieber springe ich von der nächsten Brücke!	■■■ Auch nur Durchschnitt. Was geht diesen Monat ab?	■■■■ Für mich als *Blitzkrieg*-Veteran sehr schön!
SAM & MAX: REALITY 2.0 (siehe Seite 97)							
■■■ Lustig, aber diese Häppchen gehen mir auf den Senkel.	■■ Ich sehe das pragmatisch: Tiere sind zum Essen da. So.	■■■■ Klasse, aber wann hört dieser Episodenquatsch endlich auf?	■■■ Niedliche Tiere und ein süßes Abenteuer. Echt knuddelig.	■■■ Oh, *Sam & Max*, immerhin. Es geht bergauf, Hurra!	■■■■ Noch lustiger als Kollege Fränkels Frisur. Zugreifen!	■■■■ Sam und Max sind super – ich mag Doggystyle mit Häschen!	■■■■ Wenn schon Adventure, dann bitte mit Sam und Max!
SILENT HUNTER 4 (siehe Seite 92)							
■■ Nach *Silent Service* gab ich meine U-Boot-Karriere auf.	■■ Das taucht schon was, aber halt nicht für mich. Blub.	■■■ Früher hab ich U-Boot-Spiele geliebt. Jetzt bin ich erwachsen.	■■■■ Super spannend und verdammt realistisch. Wirklich gut!	■ ARGH, doch nicht! Ein totales Nerd-Spiel!	■ Da spiele ich lieber *Frontline: Fields of Thunder*.	■■ PLING PLING PLING PLING PLING! WUAAHHH!!1	■■■■■ Tolles Spiel! Neuer Kurs: 235, volle Fahrt voraus!
THE ELDER SCROLLS 4: SHIVERING ISLES (siehe Seite 74)							
■■■■ Uninteressant, da ich nicht mal mit *Oblivion* fertig bin.	■■■■■ Geil! Hier geht's fast so lustig zu wie in der Psychiatrie.	■■■■ Eine würdige Erweiterung für ein erstklassiges Spiel.	■ Ein echter Albtraum – so wie ich für meine Frau.	■ Hmm, bin wohl fast der einzige *Oblivion*-Hasser hier.	■■■■■ Darauf habe ich jahrzehntelang gewartet! Endlich!	■■■ Krass – wie diesen Monat üblich: Durchschnitt!	■■■■ Ein Wahnsinnsspiel. Verstehen Sie?! Wahnsinn! :-D
VIRTUA TENNIS 3 (siehe Seite 95)							
■■■ Für mich der Tiefpunkt der Serie. Sega, was geht?	■■■ Tennis wie Dennis: nicht ganz fett, aber echt okay.	■■ Kann *Top Spin 2* nicht ansatzweise den Schläger reichen.	■■ Mann, die Serie war mal gut. Aber das ist leider mies.	■■■ Wow, mehr als ein Punkt. Trotz der Hecht-sprungorgie.	■■■ Mein einziger Sport ist Matratzen-ringen!	■■■ Ich bin selbst Schläger genug – nur Durchschnitt!	■■■ Ganz okay, aber nichts, was ich öfter spielen müsste.
WARPATH (siehe Seite 80)							
■■ Überflüssiges Abfallprodukt der *Pariah*-Macher.	■■■ Mir fällt nichts mehr ein, schauen Sie auf Seite 80.	■ Dieser Schrott hat mich zwei Stunden meines Lebens gekostet.	■■ Mäßiger Shooter, den keiner wirklich braucht.	■■ Hier auch! Dieser Monat war wirklich hart für mich.	■ Hätte ich doch die Zeit ins Bier investiert! Oder in die Frauen.	■ Warum habe ich nicht einfach ferngesehen oder so was?	■■ Wenn schon Mehrspieler-Shooter, dann *Counter-Strike*!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

Das Gastspiel des Monats

Wir haben schon viele Präsentationen erlebt – die von *Robert D. Anderson: Das Erbe Cthulhus* war eine der gruseligsten.

Das, was sich neulich in der PC ACTION-Redaktion abspielte, war sogar für unsere Verhältnisse abgedreht: Zwei schwarz gekleidete Herren stellten uns ein merkwürdiges Spiel rund um den bizarren Cthulhu-Mythos vor. Dabei war der Präsentator Ivan Ertlov dermaßen unheimlich, dass wir weniger von den Mattscheibenszenen als durch seine Geschichten Gänsehaut bekamen. Das liegt wohl daran, dass der Mann Doktor der Parapsychologie ist und Redakteure allein durch Blicke töten kann. Nach der Vorstellung sind wir uns sicher: Das Spiel ist verflucht und den Mythos gibt es wirklich. Erscheinen soll es im Juni.



Von links: Peter Siedl (Künstler), Ralph Wollner (Superheld), Ivan Ertlov (Community-Manager, Jowood).

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	01/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	05/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	05/2007
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	01/2007
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	08/2006
Geheimakte Tunguska	Animation Arts/Fusionsphere	10/2006
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	01/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	04/2007
Spellforce 2	Phenomic	05/2006
EGO-SHOOTER		
Half-Life 2	Valve	12/2004
Prey	Human Head Studios	09/2006
S.T.A.L.K.E.R.	GSC Gameworld	05/2007
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator X	Microsoft	01/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	08/2005
Battlefield 2142	Dice	12/2006
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars: Nightfall	NC Soft	01/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	03/2007
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006
ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	06/2007
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	07/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
The Movies	Lionhead	01/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	07/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 07	EA Kanada	11/2006
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 6	Konami	12/2006
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon: Adv. Warfighter	Grin	07/2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	02/2007
SWAT 4	Irrational Games	05/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004



Wir posieren vor dem Portal, das mitsamt einer Insel in einer Bucht aufgetaucht ist. Hier betritt man die Shivering Isles.

>>Misslungen: Trennung siamesischer Zwillinge.<<

THE ELDER SCROLLS 4: SHIVERING ISLES

Lust auf Doppelkopf?

Öfter mal was Neues!

Eine völlig neue Welt
Entdecken Sie die Shivering Isles! Das Land des Wahnsinns, aufgeteilt in die Gegenden Mania und Dementia, die die zwei Seiten von Sheogoraths gespaltener Persönlichkeit repräsentieren. Fein!

15 neue Gegner-Typen
Treffen Sie auf eine Menge neue Gegner wie den gehäuteten Hund! Durch Variationen der einzelnen Typen kommen Sie so auf über 40 verschiedene neue Gegner, die besiegt werden wollen!

Über 30 neue Zutaten
Egal ob Essenz der Leere, Grummit-Eier oder Sumpftentakel: Bastler und Alchemisten finden im Land des Wahnsinns viel neuen Stoff, um sich auszutoben.

Die Welt des Wahnsinns. Jeder, der sie betritt, kommt verwirrt und traumatisiert zurück. Klingt genau wie die PC ACTION-Redaktion.

Lange Zeit mussten die Fans von *Oblivion* auf eine richtige Erweiterung warten. Mit *Knights of the Nine* ist zwar bereits ein Add-on erschienen, doch das war im Grunde nicht mehr als eine Sammlung von Modifikationen und einigen neuen Gegenständen und Aufträgen. Entsprechend hielt sich die Begeisterung der Fans in Grenzen. Mit *Shivering Isles* präsentieren die Entwickler von Bethesda Softworks den Spielern eine ordentliche Erweiterung mit einem großen, neuen Gebiet, neuen Gegenständen und Waffen sowie einer interessanten Geschichte. Ob der Kauf lohnt?

JETZT GEHT'S LOS! ABER WIE?

Nachdem Sie *Shivering Isles* installiert haben, fragen Sie sich vielleicht – genau wie wir: „Und wie im Namen von Kermits beneidenswertem Henker starte ich das Ding jetzt?" Keine Verknüpfung auf dem Desktop, kein Eintrag bei den Programmen – seltsam. Des Rätsels Lösung: Sie starten wie gewohnt *Oblivion*! Nachdem zwei virtuelle Tage vergangen sind, hören Sie ein Gerücht, wonach in einer Bucht eine mysteriöse Insel mit einem Portal aufgetaucht ist. Neugierig wie man nun mal ist, schaut man sich dieses Atlantis für Arme etwas genauer an. Eine Wache, die vor dem Portal steht, erzählt Ihnen, dass jeder, der hineingeht, als Wahnsinniger zurückkehrt. Klingt doch klasse. Also nichts wie rein in die gute Stube! *Shivering Isles* fügt sich nahtlos in die bereits bestehende Welt von *Oblivion* ein. Ob Sie die neue Welt mit Ihrem bereits bestehenden Helden erkunden oder lieber

Das ist Wahnsinn!

***Shivering Isles* ist Wahnsinn und Sie treffen im Spiel lauter Wahnsinnige. Im echten Leben wahnsinnig zu sein ist aber keinesfalls wahnsinnig lustig. Prof. Dr. w.c. Fränkel stellt Ihnen zum Beispiel die fünf wahnsinnigsten Angststörungen vor. Die gibt's wirklich – Wahnsinn!**

Sesquipedalophobie
Menschen mit Angst vor langen Wörtern haben es schwer. Sie können ja nicht mal ihre Krankheit aussprechen. Oder Donaudampfschifffahrts-elektrizitätenhauptbetriebswerkbauunterbeamtengesellschaft. Sesquipedalophobiker, die im walisischen Ort Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwllllantysiliogogogoch wohnen, sind ebenfalls arme Schweine.

Dextrophobie
Die Angst vor Dingen, die sich an der rechten Körperhälfte befinden. Prominentes Beispiel ist der ehemalige PC ACTION-Redakteur Ahmet Iscitürk: Weil er so sehr Angst hat, etwas rechts zu tragen, ist er bekennender Linksträger (Bild rechts).

Kinesophobie
Angst vor Bewegungen oder sich zu bewegen. Schlimm, ganz schlimm! Na ja, außer für Beamte. Wussten Sie, dass elf von zehn Staatsdienern unter Kinesophobie leiden? (der Rest hat Tachophobie, die Angst vor hoher Geschwindigkeit)

Geniophobie
Diese Patienten litten in den vergangenen Jahren besonders, weil sie nicht Formel 1 gucken konnten. Seit Beginn der neuen Saison ist das glücklicherweise vorbei: Schumi (Bild rechts) fährt nicht mehr! Die Betroffenen (Geniophobie ist die Angst vor einem Kinn) atmen auf.

Optophobie
Große Arschkarte, ganz große Arschkarte! Menschen mit Optophobie können *überhaupt nicht* fernsehen. Stellen Sie sich vor, plötzlich taucht Bundes-Angie auf der Mattscheibe auf – wer da Optophobie hat, also Angst, die Augen zu schließen ... uiuiui, wir wollen gar nicht dran denken!



»Bruce Darnell: Du bist fett und kannst nicht laufen!«

Um den Torwächter zu besiegen, helfen wir einem Jäger. Hier kämpft unser Held bei Nacht gegen einige Skelettkrieger.



»Nicht ratsam: Akupunktur-Behandlung in Rumänien.«

Wer diesen Schmied bestehlen will, wird überrascht sein, wie widerstandsfähig dieser Kerl ist.

einen neuen Recken erschaffen, ist Ihnen dabei freigestellt. Schön! Nur schade, dass es keine neuen Rassen oder Klassen gibt – wie zum Beispiel einen Totenbeschwörer.

MACH SITZ!

Zurück zum Portal. Das Tolle daran ist das Tolle darin. Sobald Sie eingetreten sind, finden Sie sich in einem von einer kleinen Flamme spärlich beleuchteten Raum wieder. In der Mitte steht ein Tisch, an der einen Seite sitzt ein Mann namens Chamberlain Haskill, an der gegenüberliegenden Seite steht ein leerer Stuhl. Haskill weigert sich, mit Ihnen zu sprechen, solange Sie nicht Platz genommen haben. Nachdem Sie der Anweisung Folge geleistet haben, erklärt er Ihnen, dass sein Meister – Sheogorath, Prinz des Wahnsinns – einen tapferen Helden sucht, der sein Reich rettet. Sheogoraths Reich, das sind die namensgebenden *Shivering Isles* oder – wie es im Deutschen heißt – die Zitternden Inseln. Sheogorath hat besagte Inseln jedenfalls nach seinem Gusto frei gestaltet. Sie sind in zwei Bereiche aufgeteilt: Mania und Dementia. Das ganze Spiel ist durchzogen von der Symbolik dieser zwei Seiten. Zwei Seiten des Wahnsinns, zwei verschiedene Welten. In Mania sind – der Name lässt es bereits vermuten – alle Menschen manisch. Jetzt weiß der durchschnittliche PC ACTION-Leser natürlich, dass manische Personen grundlos übertrieben heiter und oft hyperaktiv sind. Daher brauchen wir das an dieser Stelle nicht zu erläutern. In Dementia präsentieren sich die Menschen als krasses Gegenteil, was nicht heißt, dass sie weniger verrückt sind. Jeder scheint depressiv und wird von allen möglichen Ängsten geplagt.



Die Vegetation von *Shivering Isles* erinnert deutlich an den *Oblivion*-Vorgänger *The Elder Scrolls 3: Morrowind.*

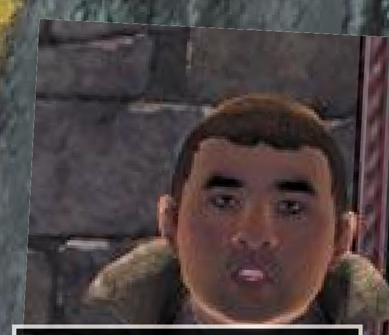
»Erfolgreich: Atom-Pilz-Suche in Tschernobyl.«

Du bist ja immer noch da!

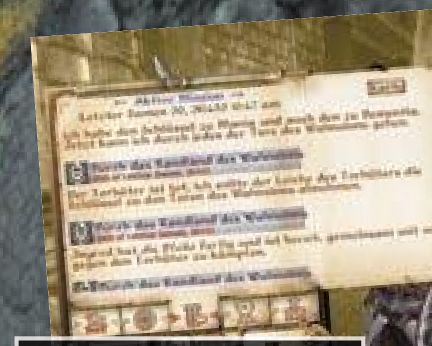
Oblivion ist ein tolles Spiel, doch es hat auch einige Macken. Wer gehofft hat, dass die Entwickler diese Mängel mit *Shivering Isles* beseitigen, wird enttäuscht. Sehen Sie hier, was immer noch nervt.



Das Inventar ist strapaziös wie eh und je. Massig Gegenstände, Übersicht gleich null. Wer hier nicht regelmäßig ausmistet, findet bald nichts mehr.

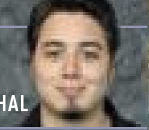


Wie bei *Oblivion* ist die Sprachausgabe ein zweischneidiges Schwert. Viele Sprecher vermitteln eine gute Atmosphäre, die Übersetzung jedoch ist an vielen Stellen misslungen.



Auch die Menüs lassen an Übersicht vermissen. Man merkt ihnen nach wie vor die Konsolenherkunft an. Sehr gewöhnungsbedürftig. Das hätte man besser machen können!

Testlogbuch
Shivering Isles



Oblivion **gefiel mir sehr gut. Und *Shivering Isles*?**

DENNIS BLUMENTHAL

FREITAG, 23.3.2007 | 10:21 Uhr
Wieder einmal schwirren meine Gedanken um mein aktuell angepeiltes Ziel, die Weltherrschaft. Ein unverhältnismäßig gut gelaunter Herr Hesse kommt an meinen Platz und drückt mir eine DVD mit der Aufschrift „Shivering Isles" in die Hand.

FREITAG, 23.3.2007 | 10:54 Uhr
Nachdem ich mit meinem treuen Ross Sigmund durch die halbe Welt von *Oblivion* geritten bin, höre ich endlich das Gerücht von dem aufgetauchten Portal. Ich breche in Tränen aus, als ich feststelle, dass Sigmund nicht mit zu den Shivering Isles darf. Pferde werden dort nicht geduldet. Skandal!

SAMSTAG, 24.3.2007 | 02:11 Uhr
Ich wache schweißgebadet und wild schreiend in meinem Bett auf. In meinem Albtraum sah ich das Portal zu den Shivering Isles, daneben ein großes Schild mit einem Pferd und einem Schriftzug darunter: „Wir müssen draußen bleiben". Ich schlucke einige Beruhigungsmittel und schlafe weiter.

SONNTAG, 25.3.2007 | 13:37 Uhr
Wie immer erscheine ich zur rechten Zeit auf der Arbeit. Mittels eines Cheats habe ich es geschafft, Sigmund doch in die Shivering Isles mitzunehmen. So leicht kriegt ihr mich nicht, Bethesda! Die Atmosphäre des Spiels beeindruckt mich sehr. Die Landschaft, die Musik, die Gegner und die Irren, alles wirkt wie aus einem Guss, sehr schön!

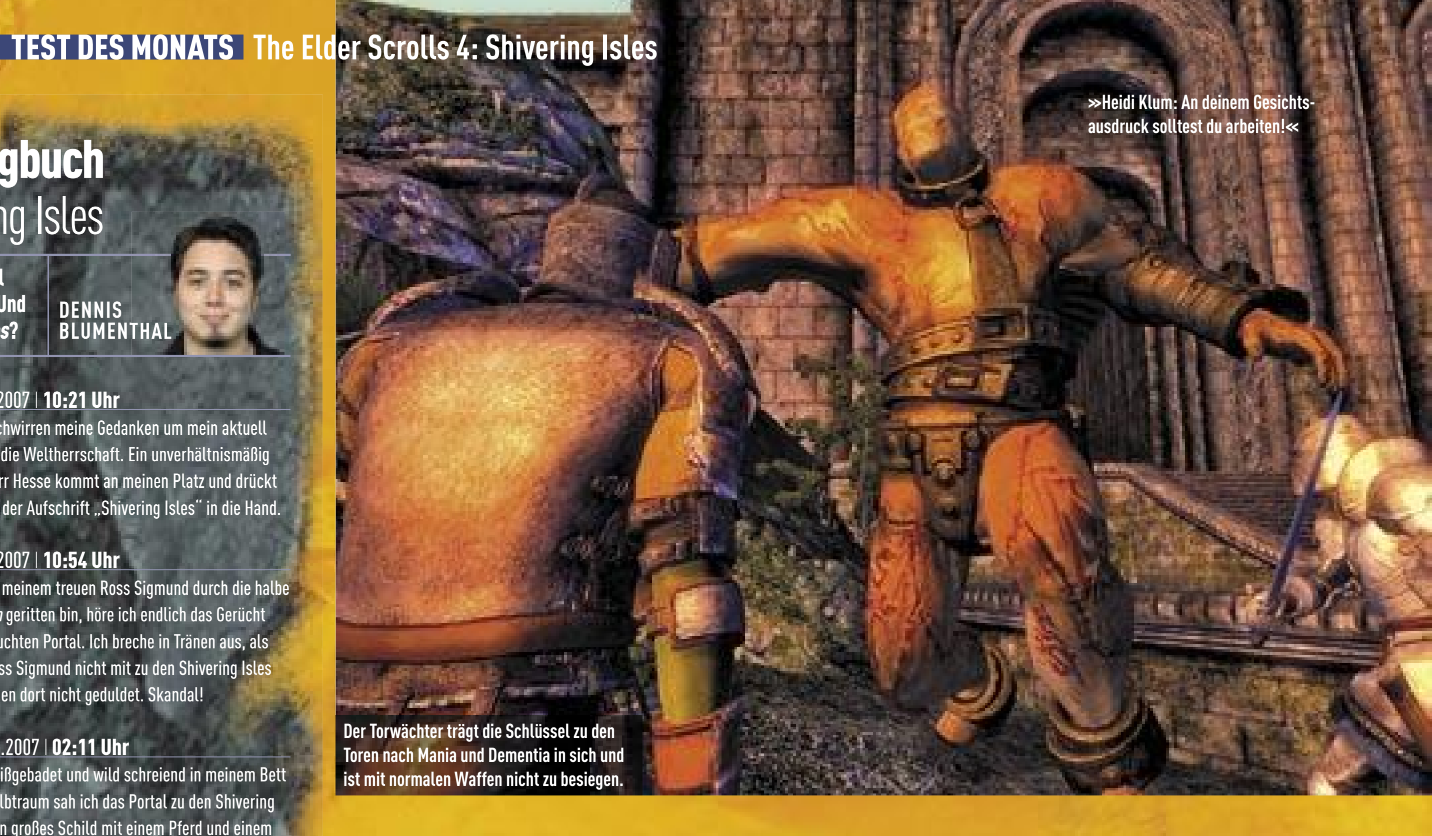
DONNERSTAG, 29.3.2007 | 16:51 Uhr
Ich beende *Oblivion* und fahre meinen PC runter. Mittlerweile habe ich einige schöne Stunden mit Sigmund in der Welt des Wahnsinns verbracht. Gemeinsam sind wir sowohl durch Mania als auch Dementia geritten und haben uns dabei an der Detailverliebtheit der Entwickler erfreut.

MONTAG, 2.4.2007 | 21:58 Uhr
Wieder einmal fehlt mir so gut wie nur noch das Testlogbuch, um meinen Artikel endlich erfolgreich zu beenden, und wieder einmal frage ich mich, wer das Ding wohl eingeführt hat. *Shivering Isles* hat mich mittlerweile überzeugt und ich bin sicher: *Oblivion*-Fans werden einen Heidenspaß damit haben! Besonders der Humor trifft genau meinen Geschmack!



GUTE ZEITEN
Viele Aufgaben haben mehrere Lösungswege.

SCHLECHTE ZEITEN
Das Inventar treibt einen irgendwann in den Wahnsinn.



»Heidi Klum: An deinem Gesichtsausdruck solltest du arbeiten!«

Der Torwächter trägt die Schlüssel zu den Toren nach Mania und Dementia in sich und ist mit normalen Waffen nicht zu besiegen.

So sind wir in Dementia auf einen Mann getroffen, der nur noch im Freien schläft, weil er Angst vor den Mauern seines Hauses hat (für weitere amüsante Ängste blättern Sie auf Seite 74 zum Kasten „Das ist Wahnsinn!").

NICHT SO LEICHT

So, jetzt wissen wir, dass die neue Welt in zwei Teile gespalten ist. Bevor Sie jedoch einen dieser Bereiche betreten, müssen Sie sich bewähren – in der sogenannten Randwelt. Das ist das Areal zwischen den Zitternden Inseln und der Welt von *Oblivion*. Dort befinden sich die Tore zu Mania und Dementia. Dabei ergeben sich drei Probleme. Problem 1: Die Tore werden von einem großen, unförmigen Kerl bewacht, der nicht mit normalen Waffen zu besiegen ist. Na ja, nicht wirklich eine Überraschung. Problem 2: Die Tore sind verschlossen. Okay, das klingt schon komplizierter. Problem 3: Die Schlüssel sind in den Torwächter eingenäht. Viel Spaß! Das Schöne ist, dass Sie verschiedene Möglichkeiten haben, den Torwächter zu besiegen. Noch schöner, dass das keine Ausnahme ist: In *Shivering Isles* gibt es nämlich oft mehrere Wege, um eine anstehende Aufgabe zu lösen. Das sorgt für eine realistische Atmosphäre und einen erhöhten Wiederspielwert. Ausgezeichnet! Apropos Ausgezeichnet. Wie bei *Oblivion* ist die Atmosphäre in *Shivering Isles* sehr gelungen. Auf der Reise durch die zwei Bereiche des Wahnsinns entdeckt man zahlreiche Bücher mit Geschichten und Aufzeichnungen, die einen tiefer in die Welt der Zitternden Inseln eintauchen lassen. Apropos eintauchen, für *Shivering Isles* sollten Sie ordentlich Luft holen, denn Sie verbringen zwischen 25 und 35 Stunden damit – sehr ordentlich! Vor allem wenn man bedenkt, dass es sich hier nur um eine Erweiterung handelt. Davon kann sich so manches Hauptspiel eine Scheibe abschneiden.

NEUER STOFF

Auch sonst lässt der Umfang des Spiels keinen Grund zur Kritik. Neben dem Hauptstrang



So spielt sich Shivering Isles

Shivering Isles **verändert nichts an der Spielmechanik des bewährten *Oblivion*. Sehen Sie hier, womit Sie die meiste Zeit verbringen!**

LATSCHEN
Wieder einmal laufen Sie durch die virtuelle Welt, was das Zeug hält. Traurig: Diesmal gibt es keine Reittiere, die das Ganze beschleunigen könnten.

KASSIEREN
Für abgeschlossene Aufgaben oder bereinigte Dungeons gibt es meist eine schöne Belohnung. So muss das sein!

METZELN
In *Shivering Isles* gibt es genügend neue Gegner, die auf Kontakt mit Ihrer Klinge scharf sind. Ob mit Schwert, Bogen oder Magie, zeigen Sie ihnen, wer der Boss ist!



»Leistet sich einen groben Schnitzer: der alte Holzmichel.«

Hier treffen wir auf einen der zahlreichen neuen Gegner: einen Knorz-Keimling.

der Geschichte gibt es zahlreiche Nebenaufgaben und Höhlen-Dungeons, die gemeistert werden wollen. Eine sich von *Oblivion* abhebende – und ein wenig an *Morrowind* erinnernde – Vegetation, viele, frische Zutaten für Alchemie-Interessierte und rund 40 neue Gegner-Typen sind mit von der Partie.

WÜRDIGES ENDE

Zu Beginn des Artikels haben wir die Frage aufgeworfen, ob sich der Kauf von *Shivering Isles* lohnt. Klar und deutlich: Ja, das Ding ist sein Geld wert! Eine prall gefüllte Erweiterung, die das als Add-on präsentierte Mod-Kompendium namens *Knights of the Nine* vergessen lässt. Nur auf Reittiere müssen Sie in der Welt des Wahnsinns verzichten, Lord Sheogorath hasst nämlich Pferde. Sonst hat sich an der bewährten Spielmechanik nichts geändert. Sie wandern wie gewohnt wahlweise in Ego-Perspektive oder Verfolgeransicht durch die virtuelle Welt, erfüllen Aufgaben und sammeln immer bessere Gegenstände. Wichtiger Kritikpunkt: Die verschachtelten und umständlichen Menüs des Vorgängers wurden eins zu eins übernommen, hier hätte eine Generalüberholung gut getan. Durch die Anpassung der Spielwelt – und somit auch der Gegner – an die Stufe des Spielers, ist *Shivering Isles* für jeden *Oblivion*-Interessierten uneingeschränkt empfehlenswert. Zum Abschluss noch eine traurige Nachricht für *Oblivion*-Anhänger. Wie Pete Hines, Presse- und Marketingchef bei Bethesda Softworks, uns vor einiger Zeit in einem Interview mitteilte, ist *Shivering Isles* die letzte Erweiterung für *The Elder Scrolls 4*. Danach wolle man die Arbeiten einstellen und sich voll auf das aktuelle Projekt – *Fallout 3* – konzentrieren. Da ist es um so erfreulicher, dass mit *Shivering Isles* eine Erweiterung den Weg in die Händlerregale findet, die des Hauptspiels würdig ist. Sollten Sie sich noch immer unschlüssig sein, ob *Shivering Isles* das Richtige für Sie ist, machen Sie unseren genialen Test „Wahlen in Deutschland".

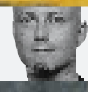
Dennis Blumenthal

Info: www.elderscrolls.com

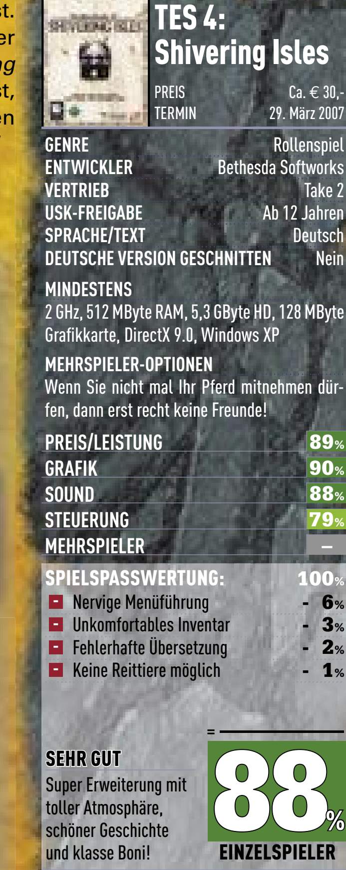
DENNIS BLUMENTHAL

Oblivion hat mich fasziniert, aber nie lange gefesselt. Mit *Shivering Isles* hat sich das geändert. Die Welt des Wahnsinns ist genau mein Ding, hier fühle ich mich wohl. Der abgedrehte Humor, lauter Verrückte und ein Nonsense brabbelnder Prinz, der über all das herrscht, – was will man mehr? Pferde zum Beispiel. Nennen Sie mich kleinkariert, aber ich verstehe nicht, warum ich auf diese wundervollen und praktischen Geschöpfe im Land des Wahnsinns verzichten muss. Sonst lässt die Erweiterung kaum Wünsche offen. Nur die Menüs, die Übersetzung und das Inventar bleiben hinter den Erwartungen zurück. Trotz dieser Mängel: *Shivering Isles* ist eine klasse Erweiterung!

HARALD FRÄNKEL



Auf den Shivering Isles geht es wahnwitziger zu als in der geschlossenen Psychiatrie, was ja schon mal super ist. Darüber hinaus darf ich weitere 30 Stunden in einer märchenhaften Welt abhängen, deren Atmosphäre mindestens so dicht ist wie Britney Spears bei ihrem schlimmsten Alkoholexzess. Einen Grund, richtig über das Add-on zu meckern, finde ich als mittlerweile trainierter Schachtel-Menü-Pfadfinder gar nicht mehr. Nur über eine Randerscheinung: Für die Frauen- und Tucken-Fraktion und deren *Sims 2* gibt's inzwischen gefühlte 4.924 Erweiterungen – und im Fall von *Oblivion* soll nach der ersten richtigen Zusatz-CD Schluss sein? Ich fühle mich diskriminiert! So, ich muss weg. Gleich ist Medikamentenausgabe.



TES 4: Shivering Isles

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	29. März 2007
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Bethesda Softworks
VERTRIEB	Take 2
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 5,3 GByte HD, 128 MByte Grafikkarte, DirectX 9.0, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wenn Sie nicht mal Ihr Pferd mitnehmen dürfen, dann erst recht keine Freunde!

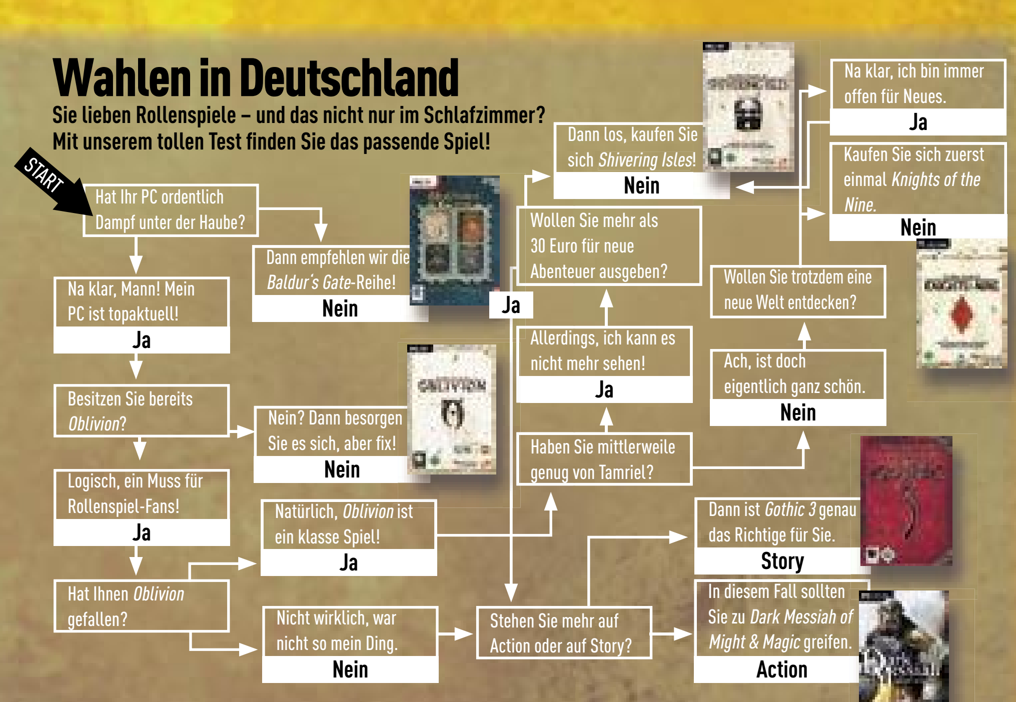
PREIS/LEISTUNG	89%
GRAFIK	90%
SOUND	88%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nervige Menüführung	- 6%
Unkomfortables Inventar	- 3%
Fehlerhafte Übersetzung	- 2%
Keine Reittiere möglich	- 1%

= **88%**

SEHR GUT
Super Erweiterung mit toller Atmosphäre, schöner Geschichte und klasse Boni!

EINZELSPIELER



»Lustig: Clowns in Afrika.«

Nach dem Ableben im Modus „Jagd auf das Artefakt" kaufen die Spieler zunächst einige Sekunden lang Waffen und Ausrüstung – ähnlich wie in *Counter-Strike*.

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

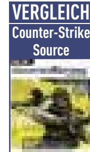
Freunde, strahlend



PC ACTION GOLD 5-2007

AUF DVD
PATCH

VERGLEICH
Counter-Strike Source



88%
BESSER



SCHLECHTER
Far Cry

81% (abgew.)

32 Leute in der Tschernobyl-Zone ... In der Realität treffen Sie dort kaum so viele Menschen. Vor allem nicht mit einem Gewehr.
Sehr wohl aber in den Mehrspieler-Schauplätzen des verseuchten Katastrophengebiets rund um das virtuelle Tschernobyl. In der Vorausgabe berichteten wir über die Mutanten und Anomalien der Einzelspieler-Kampagne des ukrainischen Ego-Shooters – und strahlten dabei mehr als Uran und Plutonium zusammen. Allerdings nicht vor Radioaktivität, sondern vor Freude über die stimmungsvolle Atmosphäre und die spannende Hintergrundgeschichte. Ein Mehrspieler-Test blieb allerdings aus. Und das ausnahmsweise nicht, weil wir in unseren zwei Stunden Arbeitszeit nicht fertig wurden, sondern weil der Mehrspieler-Modus noch nicht funktionierte. Aber nun stürzten wir uns in die Deathmatch-Schlachten und Artefaktenjagd der Verkaufsversion. Dabei kracht es mehr als bei jedem Reaktorunfall!

WAS FÜR EINE FIESE FALLE!

Stellen Sie sich den folgenden Ablauf vor: Ihr Söldner-Team, das aus einem Dutzend Spieler besteht, kämpft auf einem verlassenen Fabrikgelände gegen einen gleich großen Gegnerhaufen. Sie kriechen in Begleitung zweier Krieger eilig, aber vorsichtig von einem vertrockneten Busch zum nächsten. Kugeln pfeifen Ihnen um die Ohren und bevor Sie das nächste Versteck erreichen, explodiert eine Granate ein paar Meter vor Ihrer Spielfigur. Die Explosion trübt für einige Momente Ihre Sicht. Völlig verwirrt feuert Ihr Team in Richtung einer verfallenen Fabrikhalle, in der es drei oder vier gegnerische Schützen vermutet. In diesem Moment saust ein Projektil von oben links heran. Das Ding trifft einen Ihrer virtuellen Mitstreiter in den Schädel. Der Kerl sinkt tot zu Boden. Instinktiv drehen Sie sich in Richtung des Angreifers und feuern Salve für Salve auf die Spitze des Öltanks, wo sich der feindliche Scharfschütze versteckt. Der Typ ist clever: Kaum kriegen Sie ihn ins Fadenkreuz, duckt er sich und kriecht im Schutz eines Geländers auf die andere Seite der Tankplattform. Aus der Fabrikhalle fliegen derweil mindestens zehn Kilo Blei in Ihre Rich-



»Treffen sich zwei Soldaten vor der Tür.«

Die Mehrspieler-Levels von *S.T.A.L.K.E.R.* gehören zu den detailreichsten des Genres.



»Nicht alle mögen Clowns aus Afrika.«

Wir überraschen einen Feind auf dem Dach. Nach seinem Ableben nehmen wir die Waffe mit.



»Keine gute Idee: Schüler in der Rütli-Schule in die Ecke stellen.«

Wir überraschten einen feindlichen Söldner in einer verlassenen Hütte. Er feuert, trifft uns jedoch in seiner Panik nicht.

tung – in Form von Hunderten kleiner und großer Kugeln. Ihr noch lebender Begleiter ruft dem Rest der Mannschaft was über den Scharfschützen auf dem Öltank zu, doch dann befördert eine Granate ihn unsanft ins Jenseits. Während Sie im Kugelhagel die Waffe Ihres gefallenen Kameraden und sein Gepäck aufheben, stürzt der Öltank-Schütze knapp 20 Meter in die Tiefe. Jemand aus Ihrem Team hat den Mistkerl doch noch erwischt!

NUR KEINE HEKTIK!

Freunde der schnellen Deathmatch-Partien eines *Quake 4* gucken bei *S.T.A.L.K.E.R.* in die Röhre. Für hektische Gefechte um die meisten Abschüsse sind die Karten nämlich zu groß, es sind Versteckmöglichkeiten in Hülle und Fülle vorhanden. Doch das macht den Reiz von *S.T.A.L.K.E.R.* aus: Statt mit unmenschlicher Geschwindigkeit durch die Levels zu hetzen, verkriechen Sie sich hinter verfallene Ruinen und Fahrzeuge und halten Ausschau nach versteckten Kontrahenten. Lediglich im Modus „Jagd auf das Artefakt“ geht es flotter zu. Hier muss eine Mannschaft ein zufällig auf der Karte platziertes leuchtendes Etwas in die eigene Basis schaffen, um Punkte zu bekommen. Sie kennen das vermutlich aus der Capture-the-Flag-Praktik konkurrierender Genre-Vertreter. Doch die Ukrainer sind keine Polen und klauen deshalb nicht einfach so aus anderen Shootern. Jede Spielvariante besitzt ein Ranglistensystem, das der Spieler durch gezielte Abschüsse eines Widersachers oder durch die Eroberung von Artefakten nach und nach erklimmt. Je höher Ihre Stufe, desto bessere Ausrüstung kaufen Sie: Während ein Anfänger sich mit verhältnismäßig einfachen Maschinengewehren zufriedengeben muss, darf ein professioneller Stalker einen Raketenwerfer erwerben oder in einen Militär-Schutzanzug schlüpfen. Das System sorgt ähnlich wie in *Battlefield 2142* für Langzeitmotivation. Super! Allerdings kränkelt das Vergnügen an einigen Punkten. Beispielsweise sind die Schrotflinten kaum brauchbar, da Nahkampfgefechte in *S.T.A.L.K.E.R.* wie die blaue Mauritius eine Rarität sind. Und um das Cheat-Problem sollten sich die Macher dringend kümmern, sonst verkommt das Action-Spektakel zum Tummelplatz für Kinder mit Aufmerksamkeitsdefizit – das will niemand! Dafür gibt es schließlich *Counter-Strike*. Alexander Frank

Info: www.stalker-game.com

»Sein letzter Kampf: Henry Maske.«

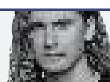
Ein maskierter Stalker verteidigt sich gegen unseren Angriff.



»Übertrieben: Parkverbot für Magersüchtige.«

Die Schädel zeigen, dass Spieler vor Rundenbeginn nicht verletzbar sind.

ALEXANDER FRANK



S.T.A.L.K.E.R. ist auch im Mehrspieler-Modus eine Klasse für sich! Aber als ich einen etwa fünfzig Meter hoch hüpfenden Spieler sah, der mit drei Sprüngen zur Basis des Gegners gelangte, hörte ich innerhalb der nächsten zehn Sekunden mehr Schimpfwörter als in jedem Hip-Hop-Gedudel eines durchschnittlichen Hobby-Gangsters. Ich konnte mich nicht zurückhalten und musste diesen ve******en, im******en, sc*************en Hu*****hn mit pä*************er Kindheit (weil er die Klamotten seiner Schwester auftragen musste!!!) zunächst kräftig verfluchen. Aber sonst macht mir das Spiel auch im Mehrspieler-Modus Spaß. Oh, ich glaube, das sagte ich schon ...

RALPH WOLLNER



Als bester *Counter-Strike*-Spieler der Welt fühle ich mich im Mehrspieler-Modus von *S.T.A.L.K.E.R.* sofort zu Hause. Hier geht es nicht um die aus der *Unreal Tournament*-Reihe bekannte Kontrolle der Karten, sondern ausschließlich um ein ruhiges Händchen und extreme Treffsicherheit. Da ich sämtliche Partien im Alleingang entscheiden konnte, wurde es auf die Dauer ein wenig monoton und ich jagte mich zur Motivation meiner Gegnerpfeifen mit einer Granate selbst in die Luft. Was ich damit sagen will? Der Mehrspieler-Modus von *S.T.A.L.K.E.R.* ist nur was für waschechte Männer. Ego-Shooter-Anfänger haben mit dem Ding genauso viel Spaß wie Vegetarier mit Fleischwurst.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	23. März 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	GSC Gameworld
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 5,6 GByte HD, 128-MByte-Grafikkarte, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch- und Capture-the-Flag-Varianten für bis zu 32 Stalker.

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	93%
SOUND	92%
STEUERUNG	90%
EINZELSPIELER	89%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Einige Waffen wie etwa Schrotflinten sind unbrauchbar - 6%
- Manche Charaktere kaum sichtbar - 4%
- Bislang kein Anti-Cheat-System - 3%
- Viele Levels für kleinere Spielergruppen ungeeignet - 2%

=

SEHR GUT
Fordernde Gefechte in einer Umgebung, die kein anderer Ego-Shooter so realitätsnah bietet!

85%
MEHRSPIELER

»Nach dem Tanzkurs bei Detlef D! Soost wirkte Robocop reichlich schwul.«

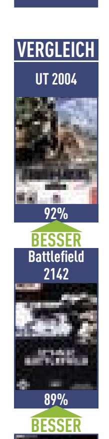
Den Levelbossen im Einzelspieler-Modus sollten Sie besser nicht zu nahe kommen, sonst reiten Sie schnell zu Ihren Ahnen ab.

WARPATH

Spar-Programm

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH



Menschen fetzen sich mit Außerirdischen. Wie originell.
Bei *Warpath* kämpfen drei Parteien um die Herrschaft auf einem Planeten. Für welche Rasse Sie im Solopart in der Ich-Perspektive antreten, bleibt Ihnen überlassen. Es ist zudem völlig wurstbrot, weil sich alle Gruppierungen beinahe gleich spielen. Die Gefechte verlaufen im Mehrspieler-Stil, also ohne wirklich tragende Hintergrundgeschichte. Je zwei vierköpfige Mannschaften schießen sich bei gängigen Modi wie Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag über den Jordan. Frischer wirkt die Spielart Frontangriff, bei der Sie zuerst strategisch wichtige Punkte einnehmen und letztlich den gegnerischen Energiegenerator zerstören müssen. Nett finden wir die strategische Karte im Stil des Brettspiels *Risiko*, mit der Sie zwischen den Runden den jeweils nächsten Level wählen. Denn durch sie kommt ein Hauch Taktik ins Spiel – wenn Sie etwa ein Gebiet erobern, durch das eine neue Waffe freigeschaltet wird. Auch gut: die Möglichkeit, die Schießprügel dreistufig ausbauen zu dürfen. Die drei, wir schreiben mal beschönigend „Kampagnen" haben Sie je nach Können in rund fünf Stunden durch. Am Ende jedes Kapitels wartet ein Endkampf mit unfair starken Bossgegnern.

INTELLIGENT WIE PODOLSKI

Im Mehrspieler-Modus macht *Warpath* deutlich mehr Spaß. Vor allem, weil Sie es nicht mit Computergegnern und -kameraden zu tun kriegen, deren IQ tiefer liegt als ein Proll-Opel. Beim einfachsten Schwierigkeitsgrad bleiben Feinde schon mal debil stehen, um sich abknallen zu lassen. Selbst in Stufe 4 erlebten wir unfreiwillig komische Aussetzer. Wie bei *Unreal Tournament 2004* gibt es in *Warpath* Fahrzeuge. Allerdings nur drei Modelle, was unsere ostdeutschen Mitbürger eventuell an die schöne alte Zeit erinnert und verklärt nostalgisch werden lässt. Blöd: Die Steuerung der Gefährte ist schwammiger als Sponge Bob. Nun die gute Nachricht: Sie benötigen die Gefährte gar nicht, weil die Levels für einen sinnvollen Einsatz zu klein sind. Spitze, oder? Warnen müssen wir indes Besitzer von Geforce-7800-GTX-Karten. Die bauten während unseres Tests Grafikfehler: Beim sogenannten Stevie-Wonder-Gedächtnisbug wurde immer wieder für Sekunden das Bild schwarz und der Recke somit blind, sobald irgendwo eine Rakete einschlug. Übel! Harald Fränkel

Info: www.playwarpath.com

»Neulich auf dem Frauenparkplatz: „Verdammt, in *die* Lücke komm ich nie rein!"«

Mit einem Fahrzeug und einem KI-Kollegen (links) belagern wir den Feind-Reaktor (Hintergrund).



HARALD FRÄNKEL

Warpath kostet 20 Euro. Sehr fair! Trotzdem: Warum sollte ich es kaufen, wenn ich *UT 2004* mittlerweile für zehn Öcken kriege? Verdammt, ich komm grad nicht drauf, ich möchte bitte das Publikum befragen! Sarkasmus beiseite, dieses Spiel ist keine Katastrophe, es schrammt halt weit am Originalitäts-Wanderpokal vorbei und bietet zu wenig Abwechslung – besonders in Sachen Levels und Waffen. Unsere Haupt-Wertung bezieht sich auf Netzwerk-Duelle. Denn im Internet trafen wir ungefähr so viele Mitspieler wie unser Chef im wahren Leben Frauen.



Warpath

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	30. März 2007
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Digital Extremes
VERTRIEB	Dtp Entertainment AG
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

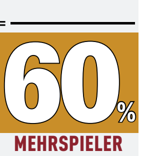
MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte Festplatte, 64-MByte-Grafikkarte, WinXP.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis 16 Spieler bei (Team-) Deathmatch, Capture the Flag und Frontangriff; 2 Spieler pro CD.

PREIS/LEISTUNG	68%
GRAFIK	70%
SOUND	63%
STEUERUNG	65%
EINZELSPIELER	50%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Einfallsloses Leveldesign	-16%
Nur sechs Schusswaffen	-12%
Karten für sinnvollen Einsatz der Gefährte zu klein	- 8%
Schlechte Fahrzeugsteuerung	- 4%

AUSREICHEND
Preisgünstiger, aber uninspiriert wirkender Shooter im Stil von *Unreal Tournament 2004*.



MEHRSPIELER

TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles



»Steht auf SM: Kermit.«

Donatello stellt sich in einem Hinterhof einer Horde Gegner.



»Hat gepfuscht: Dachdecker.«

Als Leonardo hüpfen wir durch ein Dschungeldorf.

„Jeder kennt die Hero Turtles, mega-starke Hero Turtles, immer auf der Lauer – und immer etwas schlauer." Na, klingeln Ihre Nostalgie-Glocken? Bei diesen Zeilen handelt es sich um das Intro-Lied der Zeichentrickserie *Teenage Mutant Hero Turtles*. Die Euphorie um die vier mutierten Schildkröten, die zusammen mit einer überdimensionalen Ratte Verbrecher jagen, ist seit den Neunzigern vergangen. Nun läuft jedoch ein neuer, computeranimierter Film in den deutschen Kinos namens *TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles*, zu dem natürlich ein gleichnamiges Spiel erscheint. Übrigens: Den Begriff „Ninja" befanden die Macher einst für zu hart für europäische Zuschauer, sodass sich Leonardo, Raphael, Michelangelo und Donatello fortan hierzulande Hero Turtles schimpften. Apropos schimpfen: Das mussten wir auch über die spielerische Banalität in *TMNT*. Sie hüpfen mit immer nur einem der vier Helden durch wenig ansehnliche Städte und bekämpfen ab und an Kriminelle und Monster – rennen, springen, klettern, kämpfen, immer wieder. Nach den ersten drei Missionen sind Sie so gelangweilt wie nach der Lektüre unserer Konkurrenzmagazine. Wenigstens ist die Steuerung sauber, die Zwischensequenzen sind nett. Immer etwas schlauer? Diesmal sicher nicht. Lukasz Ciszewski

Info: www.tmntgame.com

LUKASZ CISZEWSKI

Ich habe gehofft, dass *TMNT* an das anständige Niveau des Films heranreicht. Es ist aber zu einer Art *Prince of Persia* für Kinder geworden, denen die spielerische Ödnis und die unspektakuläre Grafik nicht auffallen. Immerhin lassen sich die Schildkröten sauber durch die Umgebungen steuern. Ach ja, wo ist eigentlich der Mehrspieler-Modus?

PREIS/LEISTUNG	68%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	62%	64%
SOUND	70%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Ubisoft Montreal/Ubisoft
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 512 MByte RAM, 1,6 GByte HD

VERGLEICH



Prince of Persia: The Two Thrones

87%

BESSER

SCHLECHTER

Garfield 2

59%

Code of Honor



»Sind doch noch für etwas zu gebrauchen: alte Säcke.«

Mit einer Schrotflinte bewaffnet, rennen Sie durch eine Wüstenstadt.

Als knallharter Fremdenlegionär kriechen Sie unbemerkt durch eine afrikanische Wüstenstadt. Mehrere schwer bewaffnete Rebellen hocken in den Hütten und Häusern, überall stehen volle Munitionskisten und Wummen. Vorsichtig begeben Sie sich in eine Seitenstraße, wo Wachen patrouillieren. Sie schleichen sich an den Rücken eines Rebellen, doch der merkt nichts. Auch als Sie mit Ihrer Knarre vor seiner Nase herumfuchteln, macht er einen auf Andrea Bocelli. Merkwürdig! Mittlerweile haben die Schurken Sie entdeckt und ballern mit Kalaschnikows durch die Gegend. Nur der Hoschi vor Ihnen bleibt regungslos in der Landschaft stehen und kippt nach einem Schuss in seinen Hintern um. Willkommen bei *Code of Honor: Die Fremdenlegion*, einem Ego-Shooter, den niemand braucht. Im ersten Moment könnte sich der Spieler von der anständigen Optik, die auf der *Chrome*-Engine basiert, blenden lassen. Doch nach wenigen Minuten kommt nicht nur Langeweile, sondern auch Frust wegen der schwachen Levelgestaltung und der unfähigen KI-Gegner auf. Die zehn Euro sollten Sie für sinnvollere Dinge investieren, beispielsweise zwei PC ACTION-Ausgaben oder sechs Packungen Tortilla-Chips. Lukasz Ciszewski

Info: www.city-interactive.com

PREIS/LEISTUNG	51%	MANGELHAFT
GRAFIK	52%	50%
SOUND	40%	
STEUERUNG	57%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Ego-Shooter
HERSTELLER		City Interactive/Dtp
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 1,7 GByte HD

Redneck Kentucky



PREIS/LEISTUNG	50%	MANGELHAFT
GRAFIK	76%	45%
SOUND	60%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	46%	EINZELSPIELER
GENRE		Ego-Shooter
HERSTELLER		City Intertactive/Dtp
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD

Lassen Sie sich erstmal den vollen Titel dieses Ego-Shooters auf der Zunge zergehen: *Redneck Kentucky and the Next Generation Chickens*. Weiß der Geier, was die Hühner mit der „nächsten Generation" zu tun haben sollen. Wir wissen jedoch, dass die spielerische Langeweile nach wenigen Minuten unerträglich ist. *Redneck Kentucky* ist nämlich nichts weiter als *Moorhuhn* im 3D-Shooter-Gewand. Beachtlich jedoch, dass der Titel mit einer überraschend sauberen Grafik daherkommt, was der *Unreal*-Engine 2 (*bekannt aus UT 2004*) zu verdanken ist. Lukasz Ciszewski

Info: www.city-interactive.com

Steel Walker



PREIS/LEISTUNG	41%	MANGELHAFT
GRAFIK	50%	40%
SOUND	35%	
STEUERUNG	45%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Og-Soft/Software Discount 99
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1,4 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD

„Finde die Terroristen und schalte sie aus! Keiner wird entkommen, denn: Einem Walker stellt man sich nicht in den Weg ..." So beschreibt die Verpackung des Action-Titels den Spielverlauf von *Steel Walker*. Hört sich merkwürdig an, spielt sich auch so. Sie stampfen als riesiger Blechkoloss durch die Pampa und ballern aus Verfolger- oder Cockpit-Perspektive alles weg, was sich Ihnen in den Weg stellt. Gähn! Die Steuerung ist mieser als Britney Spears' neuer Haarschnitt und die Grafik hätte schon vor dem Millennium niemanden vom Hocker gehauen. Lukasz Ciszewski

Info: www.og-soft.de



In einer verlassenen Geisterstadt treffen wir auf Höllenmeister.

»Seit der Wende blühen die Städte im Osten richtig auf.«

»Für den kleinen Hunger zwischendurch: mobiler Döner-Service.«

TWO WORLDS

Besonders pferdvoll!

Two Worlds **schickt sich an, die Krone im Rollenspielgenre an sich zu reißen. Wir wagten uns an den Beta-Test und erkundeten die Welten.**

Sie ziehen das Schwert aus der Scheide, nehmen es in die Hand, visieren den heranstürmenden Pixel-Widersacher an und mit einigen platzierten Stichattacken schlitzen Sie den Polygonkörper auf. Der liegt nun leblos am Boden. Mit einigen hastigen Bewegungen durchsuchen Sie den Leichnam und plündern den wertvollen Besitz. Was hier so barbarisch klingt, kann man in *Two Worlds* erleben, dem neuen Rollenspiel aus dem Hause Reality Pump. Die Po-

»Ist ins Klo gefallen: Shrek.«

Ein grimmig dreinguckender Oger will unseren Helden attackieren. Wir schauen derweil aus der Ego-Perspektive auf ihn.

So spielt sich *Two Worlds*

Sie wollen mitreden, wenn es um *Two Worlds* geht? Wir erläutern für Sie hier und jetzt die Grundlagen. Was sind wir sozial.

TÖTEN

Selbsterklärend. Sie strecken Ihre Feinde in Scharen nieder, wie das ein gut erzogener Held eben so macht.

HANDELN

Die Lieblingsbeschäftigung von Kollege Blumenthal: Gegenstände kaufen und verkaufen, was das Zeug hält.

REITEN

Auf Ihrem Pferd reiten Sie stilgerecht durch die schön gestaltete Landschaft von einem Ort zum nächsten.

LEVELN

Wie es sich für ein echtes Rollenspiel gehört, steigen Sie im Level und verbessern damit stetig Ihren Charakter.

len zeichneten sich zuvor für die *Earth*-Serie verantwortlich. Doch was veranlasst Sie überhaupt, mit mächtigen Waffen und glänzender Rüstung den grünhäutigen Orks und anderen Feinden die Fleischlappen über die Kimme zu ziehen? Sie sind ein Bounty Hunter, ein Kopfgeldjäger. Nein, nicht wie der schlecht frisierte Clown Duane „Dog" Chapman vom abendlichen Blöd-TV, sondern ein waschechter Held. Und Sie sind mächtig sauer: Ein schemenhafter Unhold hat Ihre Schwester während einer gemeinsamen Rast überrascht und hinterrücks verschleppt. Als großer Bruder und Mann mit Moral machen Sie sich selbstverständlich auf, Ihre Schwester zu retten.

GESCHICHTE NEU DEFINIEREN

Bereits nach wenigen der knapp 350 Aufgaben erkennen Sie, dass die Entwickler großen Wert auf ausgefeilte Charaktere und eine gute Hintergrundgeschichte legen. Viel sollten wir an dieser Stelle nicht verraten, denn gerade mit der Story steht und fällt der Spielspaß bei Rollenspielen. Allerdings sind die Dinge manchmal nicht so wie sie scheinen und Verbündete werden blitzschnell zu Rivalen. Im Lauf des Abenteuers erkunden Sie beinahe 30 virtuelle Quadratkilometer Landschaft in fünf Klimazonen. Grade noch befinden Sie sich im Wald, schon geht es in die Berge. Sollte Ihr Bildschirm plötzlich hell aufleuchten und ein lautes Knallen erhellt den Raum – erschrecken Sie nicht! Untermalt wird die Atmosphäre von wechselndem Wetter, da sind Gewitter normal. Dabei ist es egal, wo Sie sich derzeit befinden, die Regenwahrscheinlichkeit ist an einigen Orten zwar geringer als an anderen, dennoch besteht die Chance, dass es überall regnet.

ICH KAUFE EIN „A", WIE AFFE

Ein wirklich motivierendes Extra liefert das Ausrüstungsmenü. Wie oft saßen Sie bereits vor anderen Rollenspielen und ärgerten sich über die Tatsache, dass sie keinen Platz mehr im Inventar haben, nachdem Sie eine Horde gleicher Feinde auseinandergenommen hatten? Zu oft, dürfte die Antwort lauten.



Eine Gruppe von Golems attackiert unseren Helden (unten links).

»Rittersport: Hammerwerfen.«

Während eines Gespräches fokussiert die Kamera die gerade sprechende Person – in diesem Fall den Helden.

»Erster Entwurf: Dolby-Surround-Kopfhörer.«

PC ACTION-Testlogbuch
Two Worlds

Dank der *Gothic*-Serie schlief meine Liebe zu exquisiten Rollenspiel-Titeln nie ein. Ob *Two Worlds* mithalten kann?

CHRISTIAN GÜRNTH



MONTAG, 19.3.2007 | **13:37 Uhr**
Herr Hesse sagt mir, dass ich demnächst nach Karlsruhe fahre und mir bei Zuxxez das Rollenspiel *Two Worlds* anschaue – was freue ich mich.

FREITAG, 30.3.2007 | **9:25 Uhr**
Im Zug träume ich von einem Hund, der Nudeln isst, während er rückwärts auf einem Dreirad fährt und laut die mazedonische Nationalhymne pfeift. Ob das eine versteckte sexuelle Fantasie von mir ist?

FREITAG, 30.3.2007 | **19:31 Uhr**
Ich bin in Karlsruhe und habe bereits einige Stunden *Two Worlds* gedaddelt. Das Spielgefühl ist richtig gut. Witzige Möglichkeit: Kocht man gefundene Kräuter, ergeben sich daraus neue Tränke.

SAMSTAG, 31.3.2007 | **11 Uhr**
Heute spielt Liverpool gegen Arsenal. Ich muss arbeiten, aber Kollege Ciszlivpoolski ist vor Ort in England und feuert die Mannschaft an. Ich werfe mich in die Welt von *Two Worlds* und gehe dabei voll auf. Neben den sehr schönen audiovisuellen Reizen besitzt das Spiel viele kleine Details: Ich trete Gegnern Dreck in die Augen und verprügel sie danach. Einigen der Specknacken schlage ich ihr Schild aus der Hand. Wehrlos stehen sie mir gegenüber. Toll!

SAMSTAG, 31.3.2007 | **14:42 Uhr**
Yeah, Liverpool gewinnt 4:1! Ich plane den Abend und lade Philli-Vanilli, das Layouter-Ass, in einen Pub ein. Doch vorher: *Two Worlds* weiterspielen! Das Wiedereintreten nach dem Tod und die magischen Booster-Karten gefallen mir. Dank ihnen kann ich Zauber aufwerten und Gegnern mehr Leid zufügen!

SAMSTAG, 31.3.2007 | **21:39 Uhr**
Seit dem Liverpool-Sieg sind beinahe sieben Stunden vergangen: Ich habe gefühlte 41.000 Kilometer in *Two Worlds* hinter mich gebracht und ersehne bereits weitere Ausflüge und witzige Dialoge. Doch vorher: gepflegt was trinken gehen – auf nach Nürnberg!

SONNTAG, 1.4.2007 | **2:03 Uhr**
Two Worlds lässt mich nicht mehr los: Wieso sieht der Typ hinter der Bar aus als sei er ein Ork? Ob ich ihn hinterrücks angreifen soll?

SONNTAG, 1.4.2007 | **9:58 Uhr**
Gewohnt lässig stehe ich auf – wer hat die tote Ratte in meinen Mund gelegt? Ich dusche, ziehe mir was Frisches an und ab in die Redaktion! Dort erwartet mich Herr Wollner. Komisch, hat der etwa keine Lust, seiner Frau beim Frühjahrsputz zu helfen?

DIENSTAG, 3.4.2007 | **11:11 Uhr**
Mein Ausflug in die zwei Welten dauerte knapp 23 Stunden. Das Ende habe ich noch immer nicht gesehen. Schade, dass die Musik nicht so eingebaut ist wie sie es im Endprodukt sein soll. Allerdings ist sie bereits jetzt wirklich toll. Ich freue mich schon riesig auf den 9. Mai, nur drei Tage nach meinem Geburtstag erscheint *Two Worlds*.

DIENSTAG, 3.4.2007 | **23:55 Uhr**
Der Artikel und ich sind fertig. Endlich schlafen!

GUTE ZEITEN



»Neuverfilmung: *The Fog – Nebel des Hauens.*«

Die Kämpfe bereiten wegen der Spezialmanöver viel Spaß.

SCHLECHTE ZEITEN



»Französische Wand: die ganze Wahrheit.«

Typisches Problem einer Beta-Fassung: Gegenstände fallen ineinander, sogenanntes Clipping findet statt.



»Munitionsmangel: Robocop.«

Mit diesem Golem ist nicht zu spaßen. Wenige Schläge genügen, und ein schlecht ausgerüsteter Held stirbt.

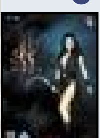
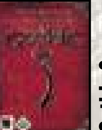
Bei *Two Worlds* verbinden sie gleiche Ausrüstungsgegenstände. So schaffen Sie Platz im Inventar und die Gegenstände steigen in ihrem Level auf. Die Einkaufs- und Inventarmenüs sind derzeit ein wenig unübersichtlich und mit Platzhaltern versehen (bis zur Veröffentlichung im Mai sollen diese Kleinigkeiten allerdings ausgemerzt sein, versprach uns ein Sprecher der Vertriebsfirma Zuxxez). Vernichten Sie einen Feind, bekommen Sie Erfahrungspunkte. Mit diesen spendieren Sie Ihrem Helden, genreüblich neue Attribute und Zauber. Anders als bei manchen Konkurrenztiteln leveln die Gegner nicht mit. Dies bedeutet, dass Sie bereits nach einiger Zeit erneut zum Startpunkt Ihres Abenteuers zurückkehren können, um den ehemals übermächtigen Gegnern gepflegt eins auf die Zwölf zu geben.

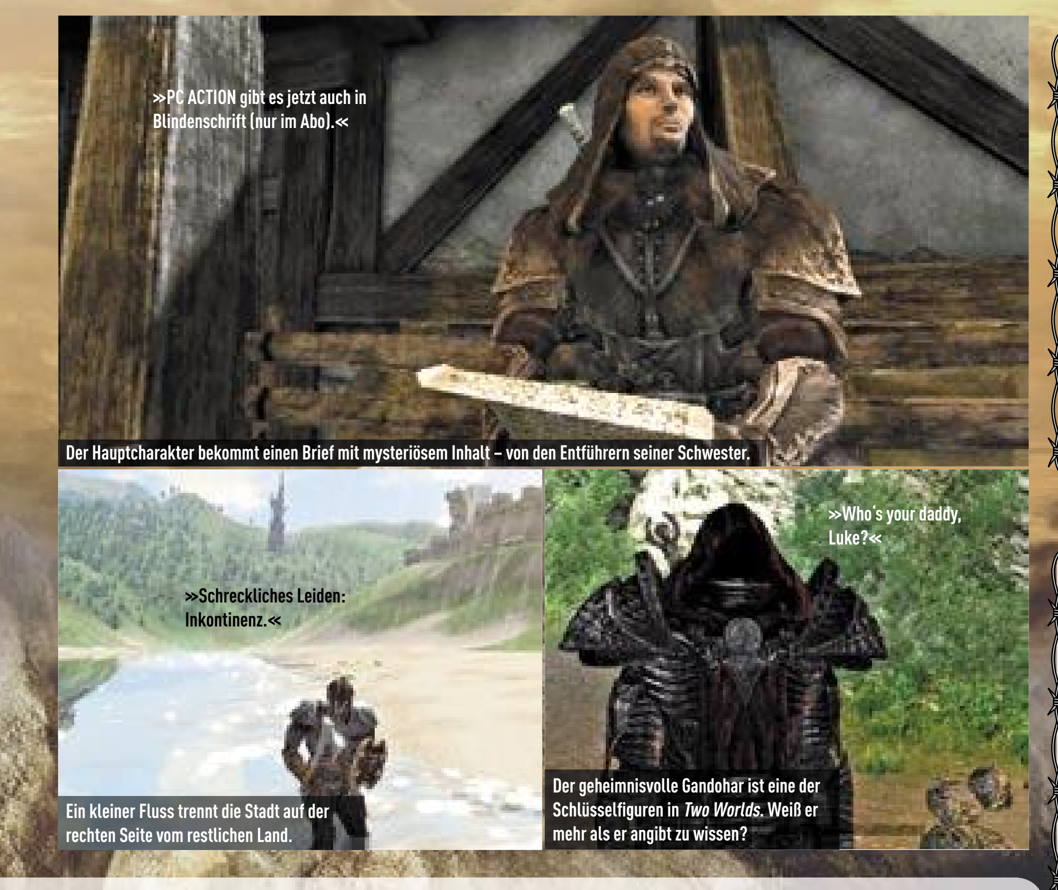
IMMER UNTERWEGS

Die Kamera ist nicht komplett frei beweglich. Es besteht aber die Möglichkeit, den Charakter aus der weit entfernten Verfolgerperspektive zu beobachten und bei Bedarf bis in die Ego-Perspektive zu scrollen. Das geht bei gezogener Waffe nicht. Macht aber nichts, denn in der Verfolgerperspektive sehen die blutigen Duelle weit spektakulärer aus. Kämpfen können Sie mit Waffen, wobei stumpfe Schlag-Gegenstände wie Keulen bei einigen Gegne-

Vergleich



 TES 4: Oblivion	 Two Worlds	 Gothic 3
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Glaubhafte Spielwelt	+ Super Sprachausgabe	+ Schicke Grafik
+ Atmosphärisch	+ Tolle Atmosphäre	+ Sehr guter Sound
+ Spieltiefe	+ Lebendige Spielwelt	– Unkomfortable Steuerung
– Balanceprobleme	– In der Beta noch Bugs	– Nutzlose Hilfen
88 % EINZELSPIELER	SEHR GUT TENDENZ EINZELSPIELER	87 % EINZELSPIELER



Der Hauptcharakter bekommt einen Brief mit mysteriösem Inhalt – von den Entführern seiner Schwester.

»Schreckliches Leiden: Inkontinenz.«

Ein kleiner Fluss trennt die Stadt auf der rechten Seite vom restlichen Land.

»Who's your daddy, Luke?«

Der geheimnisvolle Gandohar ist eine der Schlüsselfiguren in *Two Worlds*. Weiß er mehr als er angibt zu wissen?

rarten mehr Schaden verursachen als scharfe Waffen. Oder Sie setzen auf Magie. Hier haben Sie die Wahl zwischen fünf Fertigkeitsbäumen: Luft, Erde, Wasser, Feuer und Nekromantie (Toten- und Geisterbeschwörung). Besonders gelungen ist die Vielfalt aus der Perspektive des Designs: Jede Stadt hat ein eigenes Erscheinungsbild. Es gibt sowohl asiatisch als auch römisch oder modern angehauchte Städte. In den Orten warten bis zu 120 Nicht-Spieler-Charaktere auf Sie und wollen Ihnen Waren an den Kopf werfen, Aufträge erteilen oder ein wenig quatschen. Die Sprachausgabe in der finalen Version ist deutsch. Unsere Beta-Version besaß noch englische Sprecher, von unglaublicher Qualität – allerdings waren noch nicht alle Passagen vertont. Ungebildete Bauern reden im Slang, Ritter hingegen vornehm. In Verbindung mit der detaillierten Grafik, der enormen Weitsicht und den Wetter- und Kampfeffekten sowie den Monsterdarstellungen erwartet den Spieler ein visuelles Prachtstück. An den Kopfbewegungen der Charaktere muss Reality Pump noch werkeln. Wir sind uns aber sicher, dass die Jungs das bis zur Veröffentlichung hinbekommen.

DU SCHWEIN!

Faule Schweine wie wir bekommen als Belohnung zu Beginn übrigens ein Pferd, das hört auf Knopfdruck und bringt Sie geschwind von einem Ort zum anderen. An bestimmten Orten, den sogenannten „Nodes" können Sie mit Ihrer Schwester in Kontakt treten. Mit einem ausführlichen Test der finalen Version rechnen wir für die nächste Ausgabe. Bis dahin: Ohren spitzen und auf *Two Worlds* freuen.

Christian Gürnth

Info: www.2-worlds.com

Wir attackieren unseren Gegner mit einer verzauberten Axt. Beachten Sie auch, wie die Körper Schatten werfen.

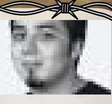
»Oh Verzeihung, du bist ja gar kein Baum!«

CHRISTIAN GÜRNTH

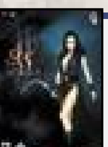


Wer mich kennt, der weiß dass es nur wenige Rollenspiele gibt, die mir gefallen. *Oblivion* und die *Gothic*-Serie gefielen mir beispielsweise sehr gut. Wenn Zuxxez und Reality Pump die Beta-Fehler fixen, die deutsche Sprachausgabe ebenso der Knaller ist wie die Englische und der geplante Mehrspielermodus gut läuft, dann wird das Ding einschlagen wie eine Bombe. Die Grafik, die eigentlich nicht vorhandenen Ladezeiten, die atmosphärische Geschichte und der Sound – ich bin schwer verliebt! Rollenspiel-Anhänger werden ab Mai voraussichtlich ein neues Lieblingsspiel haben – ich spiele nun weiter!

DENNIS BLUMENTHAL



Ich bin großer Rollenspiel-Fan seit ich mit elf Jahren zum ersten Mal in die Welt des Schwarzen Auges abgetaucht bin. Auch am PC hat *Das Schwarze Auge* mit der *Nordland-Trilogie* zum ersten Mal für Rollenspiele begeistern können. Mit *Two Worlds* scheint endlich wieder ein Titel aus deutschen Landen echte Chancen gegen die Konkurrenz aus Übersee haben. Die Grafik braucht den Vergleich mit *Oblivion* nicht zu scheuen. Auch die spielerischen Möglichkeiten riechen nach einem echten Hit. Bleibt die Frage, ob die Jungs von Reality Pump das Wichtigste Element eines Rollenspiels gut hinkriegen: die Atmosphäre.



Two Worlds

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	9. Mai 2007
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Reality Pump
VERTRIEB	Zuxxez
USK-FREIGABE	Noch nicht geprüft
SPRACHE/TEXT	Englisch (Deutsch in Vorb.)

MINDESTENS
2,5 GHz, 512 MByte RAM, 6,5 GByte Festplatte, 128-MByte-Grafikkarte, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
RPG- und PVP-Server für bis zu 1.000 Leute sind geplant. Bisher nicht testbar!

GRAFIK	84%
SOUND	85%
STEUERUNG	80%

TENDENZ

- HERAUSRAGEND
- **SEHR GUT**
- GUT
- BEFRIEDIGEND
- AUSREICHEND
- MANGELHAFT
- UNGENÜGEND

Bereits jetzt ein wirklich sehr gutes Rollenspiel mit vielerlei spielerischen Möglichkeiten.

Gegner wie diese Riesenschlange sind nicht nur riesig, sondern auch besonders zäh.

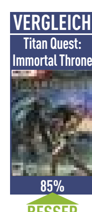
»Manchen Leuten scheint die Sonne aus dem Hintern ...«

DAWN OF MAGIC

Steh, Schlange!

VERGLEICH

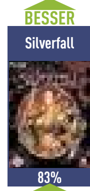
Titan Quest: Immortal Throne



85%

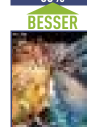
BESSER

Silverfall



83%

BESSER



Mit einem Jahr Verzögerung erscheint das russische Rollenspiel *Blood Magic* auch in Deutschland. Nur heißt es hier anders.

Krebs, Angela Merkel, das Finanzamt, Jamba-Klingeltöne ... Der subtile und schockierende Schrecken, der einem das Blut gefrieren lässt, hat viele Gesichter. Niemand vermutet das Böse aber in einem harmlosen Säugling. Das Action-Rollenspiel *Dawn of Magic* belehrt uns eines Besseren. Statt bekannter irdischer Gefahren sorgt hier nämlich ein himmlisches Kind für Angst und Trauer. Der Kleine heißt Modo und ist eigentlich gar nicht klein. Eigentlich. Denn noch vor ein paar Tagen war er ein riesiges Monstrum mit einem brennenden Kopf à la *Ghost Rider*, das vor Machtgier nur so platzte und mit seinen bösen Taten bei Kollegen für Magenschmerzen sorgte. Allerdings im Jenseits. Da die Regierungsverhältnisse auf der anderen Seite des Jordans auch ohne Modo seit eh und je geklärt sind, schob man den Störenfried kurzerhand in die Welt der Sterblichen ab. Dort soll er sein Dasein als gewöhnlicher Mensch fristen. Ein Fehler! Denn auf der Erde kann Modo ungestört seinen Eroberungsplänen nachgehen und den Blauen Planeten zerstören, um dank eines solchen Trainings schließlich seinen ungeliebten Verwandten in den göttlichen Hintern zu treten. Zumindest fast ungestört. Schließlich gibt es noch Sie – den Superhelden von *Dawn of Magic*.

DIE MISCHUNG MACHT'S!

Eins vorweg: Trotz des spannenden Einführungsvideos und des klassischen Gut-gegen-Böse-Konflikts geht es in *Dawn of Magic* im Wesentlichen um wenig Filigranes: Metzeln, Schlachten und Töten. In bester *Titan Quest*-Manier marschiert Ihr Zauberer – andere Klassen gibt es nicht – durch die malerischen Landschaften des magischen Königreichs und nieten alles um, was Ihrem Helden (siehe Kasten unten „Was für eine Charakterstärke!") vor den Zauberstab kommt. Und Sie steuern Ihren Protagonisten auch wie im Titanen-Abenteuer – mit der Maus von oben. Außerdem dürfen Sie in *Dawn of Magic* mit der Kamera nicht nur an Ihren Helden heranzoomen, sondern auch die Ansicht drehen. Um beispielsweise das Ableben Ihrer Widersacher in vollen Zügen zu genießen. Hier geht es trotz Märchenoptik recht pixelblutig zu – beim direkten Kontakt mit einer Klinge rollen schon mal Köpfe und bei einem Feuerballtreffer fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen. Apropos Zauber: Wer das Abenteuer in der Haut eines reinen Kämpfers oder Paladins bestreiten will, soll weiterträumen. Die-

Was für eine Charakterstärke!

Helden in glänzenden Rüstungen? Mitnichten! Hier kämpfen ganz gewöhnliche Menschen.



DIE ZIGEUNERIN
Diese Dame ist richtig ausgeglichen. Nicht, was ihren Temperament betrifft, sondern die Charakterwerte Stärke und Intelligenz.



DER MÖNCH
Der Gottesdiener kippt gern einen über den Durst. Vielleicht ist er deshalb nicht besonders gewitzt – dafür aber umso stärker.

DIE BÄCKERSFRAU
Die Weisheit hat die Bäckersfrau nicht mit Löffeln gefressen. Aber sie ist robust – auch was ihre Gesundheit betrifft.



DER GELEHRTE
Ein typischer Harry-Potter-Verschnitt: Er ist überdurchschnittlich clever, dafür jedoch ein ziemlicher Schwächling.



»... andere hingegen bekommen ihn aufgerissen.«

Der rote Fleck unter dem Helden (Bildmitte) ist Pixelblut. Die deutsche Version kommt übrigens ungeschnitten auf den Markt.

»Jedes Jahr ein großer Spaß: die Tomatenschlacht im spanischen Bunol.«

Einer der Schwachpunkte des Spiels: Vor lauter Effekten sieht man die Spielfigur nicht mehr, die Explosion verdeckt sie.

se Klassen gibt es nicht. Dafür aber jede Menge magisches Zeugs. Ihr Held spielt mit Feuer, führt Blitzkriege oder lässt Wasser – nicht so, wie Sie denken, sondern etwa in Form eines Geysirspritzers auf den Gegner. Es gibt ein Dutzend Magieschulen mit je acht Zaubern. Dabei kann der Spieler einen beliebigen aktiven Spruch mit einer passiven Fertigkeit kombinieren. Eine Mischung aus einem radioaktiven Strahl (Bereich Lichtmagie) und der passiven Fertigkeit Feuerbeherrschung (Feuermagie) etwa ergibt einen noch mächtigeren Spruch – in unserem Fall einen Strahl mit zusätzlichem Feuerschaden. Zauberkundige freuen sich also über eine riesige Spielwiese. Nahkampf-Rambos fühlen sich derweil mit ihrer Axt allein gelassen.

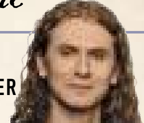
BITTE ANKLOPFEN!

Ein Pluspunkt sind die Aufgaben. Nicht etwa, weil sie Neues bieten. In *Dawn of Magic* sammelt Ihr Zauberer wie bei der Genre-Konkurrenz zehn Einheiten vom Gegenstand X oder schickt 20 Ungeheuer vom Typ Y unter die Erde. Allerdings begeisterte uns die gute Verteilung der Aufgaben in der Spielwelt. 76 Levels gibt es, überall warten derlei Jobs. Beispielsweise spazieren wir an einem Ort namens Traumfluss durch die Wildnis, als wir plötzlich an der Brücke einem Nichtspielercharakter begegnen. Dieser bittet uns, zwei Goblin-Krieger vom anderen Ufer aufzuhalten (ja, die Kerle kommen tatsächlich von der anderen Seite des Flusses). Innerhalb der nächsten zwei Minuten geht es richtig zur Sache. Wir positionieren unseren Helden auf der Brücke und erwarten die Monster. Bevor jedoch die beiden Kämpfer in Reichweite kommen, greifen uns Skorpione und Feuerkäfer an. Wir schleudern Feuerbälle, beschwören einen Zombie-Begleiter herbei und stürzen uns in den Kampf. Explosionen, Giftgaswolken, Rauch, Dampf: Im Eifer des Gefechts übersehen wir die Goblins. Zum Glück bleibt einer der beiden in unserem Kampf hängen – einer der Skorpione ist nämlich ein guter

Testlogbuch Dawn of Magic

Ein interessantes Rollenspiel mit einigen Macken.

ALEXANDER FRANK



FREITAG, 30.3.2007 | 9:30 Uhr

Ein Päckchen liegt bei mir auf dem Tisch. Eine Notiz vom Herrn Hesse erklärt mir meinen Fund: „Lass dich überraschen!" Meine Stimmung sinkt. Das letzte Mal, als ich mich von ihm überraschen ließ, halbierte sich mein Gehalt. Mittlerweile ist es so klein, dass eine weitere Halbierung nicht möglich ist, da ich sonst am Ende des Monats unserem Verlag sogar noch was schulden würde! Voller Angst entferne ich die zweieinhalb Meter Klebeband und öffne das Paket.

FREITAG, 30.3.2007 | 9:31 Uhr

Entwarnung! Statt der Kündigung oder einer anderen Gemeinheit halte ich die Testversion von *Dawn of Magic* in den Händen. Ich frage den Kollegen Gürnth, worum es da geht. Seine Augen leuchten! Er verrät mir übereifrig, dass das Spiel „voll Bock macht" und dass man da unter anderem „mit einer alten, dicken Bäckerin" spielen kann. Ich wünschte, ich hätte ihn nicht gefragt. Die Vorstellung, wie Herr Gürnth mit alten, dicken Damen Rollenspiele spielt, kostet mich einige Nächte Schlaf. Stellen Sie sich zwei Kugeln vor, die sich übereinander werfen. So wurden Rumkugeln erfunden ... Entsetzt starte ich das Spiel.

FREITAG, 30.3.2007 | 9:57 Uhr

Erste Aufgabe: „Töten Sie zehn Skorpione". Das ist schwierig! Erstens kann mir niemand helfen, weil keiner in der PC ACTION-Redaktion bis drei zählen kann. Zweitens sehe ich die Viecher nur mit Mühe, weil sie sich kaum von der Umgebung abheben. Heranzoomen hilft.

SONNTAG, 1.4.2007 | 17:42 Uhr

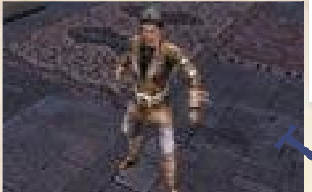
Obwohl ich schon länger spiele, kämpfe ich immer noch nicht mit Monstern, sondern mit Schwierigkeiten. Einen Käfer zu treffen, das ist wie in der Disco knifflig! Ich muss pixelgenau mit dem Mauszeiger auf den Gegner zielen, um ihn zu erwischen. Als ich in Rage einem Goblin-Schamanen laut „Stirb endlich, du Fettwanst!" zubrülle, bricht Kollege Gürnth in Tränen aus. Komisch ... Später erfahre ich den Grund: Gürnth hat Aids.

MONTAG, 2.4.2007 | 21:58 Uhr

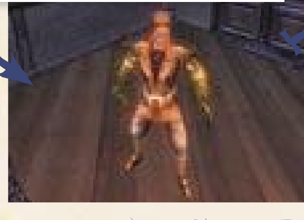
Je nachdem, was mein Charakter macht, verändert sich sein Aussehen. Das macht Laune! Als meinem Naturzauberer plötzlich die Äste eines Baums am Rücken wachsen, denke ich, wie fies es wäre, wenn es im echten Leben genauso ginge. Wenn mir plötzlich vom Dauergeigen eine Trompete zwischen den Beinen wachsen würde! Aber man kann nicht alles haben – auch keinen flüssigen Metzelablauf bei *Dawn of Magic*. Ich weiß, das war eine sehr ungeschickte Überleitung. Aber ich habe jetzt a) Feierabend und b) keinen Bock mehr.

Die wundersame Verwandlung

Das ist wirklich neu: Was Ihr Held so treibt, beeinflusst sein Äußeres. Wir zeigen Ihnen die Metamorphose eines (plötzlich gar nicht mehr) gewöhnlichen Erdmagiers.

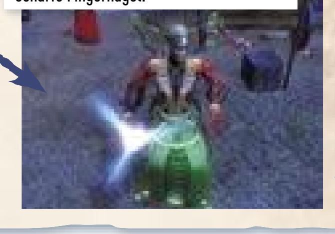


EIN TYP WIE DU UND ICH
Zu Beginn des Abenteuers sieht Ihre Spielfigur ganz normal aus: zwei Arme, zwei Beine, ein Kopf. Nichts Außergewöhnliches.



GIB PFÖTCHEN!
Kaum entscheiden Sie sich für eine der Magierichtungen, sehen Sie die ersten Änderungen. Hier: Krallen statt Arme.

GEFLÜGELPEST
Mit zunehmender Erfahrung lernt Ihr Held neue Zauber. Unserem Typen wachsen plötzlich Äste auf dem Rücken.



RASIERMESSERSCHARF
Beschwörungsmagie statt Pediküre: Dem Helden wachsen zusätzlich zu den Ästen scharfe Fingernägel.

Eine wahre Grafikpracht: Jeder Baum, jeder Busch und jedes Monster wirft einen dynamischen Schatten.

»Spätestens im Tierheim nimmt das Leid der misshandelten Haustiere ein Ende.«

»Bluter: Und dabei hab ich mich doch nur an einem Blatt Papier geschnitten.«

Die gegnerische Intelligenz hat Defizite: Ein Goblin griff uns im Alleingang an. Das hat er nun davon.

»In ihrer Jugend waren die Scorpions ziemlich wild drauf.«

Skorpione setzen gefährliches Giftgas frei, das sogar nach deren Ableben noch Ihrem Helden schadet.

Stecher. Er versetzt dem Graufell einen tödlichen Schlag. Der zweite Goblin rennt jedoch bereits über die Brücke. Das andere Ende darf er nicht erreichen! Wir spurten los und werfen ihm einen Felsblock aus der Zauberschule Erdmagie hinterher. Der Stein trifft das Viech am Kopf, es bleibt für einen kurzen Augenblick stehen. Das reicht: Ruck, zuck springen wir mit unserem Teleportspruch „Dunkler Pfad" zum Goblin und versohlen ihm mit unserem Zauberstab den Hintern. Ein Dutzend Schläge später liegt der Kerl am Boden. Den nächsten Dominabesuch kann er sich sparen. Wir lassen unseren Zombie-Begleiter im großen Tumult weiter seinen Mann stehen und holen uns beim Auftraggeber unsere Belohnung ab – 240 Goldmünzen. Ja, solche überall in der Welt verstreuten kurzen Aufgaben lockern den Spielverlauf auf. Prima!

FOLGEN DER MUTATION

Abhängig von Ihrer Ausbildung verändert sich Ihr Äußeres. Wer etwa besonders viele Zauberpunkte in die Beschwörungsmagie steckt, dem wachsen mit der Zeit wie einem Penner lange Krallen. Das sieht dann zwar aus, als hätte sich Ihr Protagonist monatelang die Fingernägel nicht geschnitten, bringt Ihnen jedoch einen Angriffsbonus. Wer noch mehr in die Beschwörungsschule investiert, dem macht das Spiel buchstäblich Beine – die eines Insekts. Sie krabbeln dann auf allen sechsen durch die Levels und metzeln noch mehr Monster nieder (siehe auch den Kasten auf Seite 87: „Die seltsame Verwandlung"). Da ein solches Lifting Ihren anfangs unkonventionellen Helden (s. Kasten auf Seite 86) stellenweise richtig cool aussehen lässt, fällt Ihnen die Identifikation mit dem Charakter wesentlich leichter als zu Spielbeginn. Wer spielt denn schon gern eine dicke, alte Bäckersfrau?

MANCHMAL IST WENIGER MEHR

Die Optik von *Dawn of Magic* ist ein zweischneidiges Schwert. Der Umgebung merkt man die Detailliebe an, die die russischen Entwickler von Sky Fallen an den Tag gelegt haben – Bäume biegen sich im Wind, Steine, Büsche, Hügel und Seen zieren die weitläufigen Gebiete. Tageszeitenwechsel tauchen die Umgebung in ein schaurig-schönes Nachtblau, tagsüber lässt die Sonne noch so kleine Objekte einen akkuraten Schatten werfen. An der Optikpracht leidet allerdings die Spielbarkeit. Viel zu oft biss unser Held ins Gras, weil wir durch die ganze Effekthascherei und Kampfpartikel wie Explosionen und Feuer einfach nichts mehr erkennen konnten. Für einen ungebrochenen Spielfluss hätten wir uns die Übersichtlichkeit eines *Titan Quest* gewünscht. Auch die Steuerung kämpft noch mit Kinderkrankheiten, obwohl *Dawn of Magic* bereits seit über einem Jahr in Russland die Händlerregale ziert. Verfehlen Sie Ihren Widersacher mit der Maus auch nur um einen Zehntelmillimeter, läuft Ihre Figur plötzlich an eine andere Stelle, statt den Widersacher zu verdreschen. Das frustriert auf Dauer, denn *Dawn of Magic* ist sonst ein richtig schönes Hack-'n'-Slay-Vergnügen. Nur eben nicht für Nahkämpfer. Wer aber gern seinen Stab schwingt, kommt auf seine Kosten.

Alexander Frank

Info: www.dawnofmagic.de



ALEXANDER FRANK

Warum machen Russen so viel falsch? Können die nicht einfach wie normale Menschen ein vernünftiges Inventarsystem in ihr Rollenspiel einbauen? Ich kann gerade mal zehn Gegenstände auf einmal sehen und das auf einem Breitbildmonitor! Und warum gibt es keinen Krieger? Schon als ich Rollenspiele spielte, in denen es noch keine Grafik und keinen Sound gab, war ich immer ein Krieger! Na gut, dann schlüpfe ich eben in die Haut eines Magiers und zünde meine Gegner an. Das habe ich in meiner Kindheit in Russland mit kleinen Kätzchen bei meinen KGB-Verhör-Rollenspielen auch gemacht. Ohne Schriftrollen, dafür mit Grill. Trotz dieses Rückschritts macht es Spaß – damals wie heute!



Dawn of Magic

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	27. April 2007
GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Sky Fallen Entertainment
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 512 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 1,5 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
16 Zauberer klopfen sich in (Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Survival und Market.

PREIS/LEISTUNG	73%
GRAFIK	79%
SOUND	78%
STEUERUNG	70%
MEHRSPIELER	74%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Diverse Gegner von der Umgebung kaum zu unterscheiden	- 8%
Umständliches Inventarsystem	- 7%
Effekte verdecken häufig das komplette Geschehen	- 5%
Absolut stupide Feinde	- 2%
=	

GUT
Klassisches Spielprinzip mit einigen neuen Ideen; nicht ganz frei von Schwächen.

78%
EINZELSPIELER



Eine Offensive der Wehrmacht, zum Großteil bestehend aus Panzern (links unten), prallt an der russischen Verteidigungslinie

FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER

Krieg nie genug!

***Blitzkrieg* war seinerzeit sehr erfolgreich. Also das Spiel. Teil 2 dagegen hat viele Fans enttäuscht. *Frontline* soll das wieder gutmachen.**

Mit *Frontline: Fields of Thunder* folgen die Entwickler von Nival Interactive dem Prinzip „Back to Basics", also zurück zu den Ursprüngen. Die *Blitzkrieg*-Erfinder wollen sich mithilfe von *Frontline* mit all den – und das waren nicht wenige – *Blitzkrieg*-Fans versöhnen, die von *Blitzkrieg 2* enttäuscht waren. Ob Ihnen das gelungen ist?

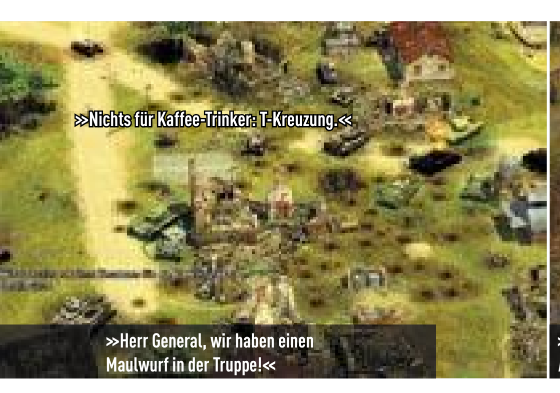
TOLLE GESCHICHTE

Frontline ist ein Echtzeit-Strategiespiel mit hohem taktischen Anspruch und einer ordentlichen Prise Historik. So sind die Schlachtfelder sehr detailliert und authentisch nachgestellt, um einen möglichst realistischen Eindruck der Schlachten zu vermitteln. Geschichtsinteressierte kommen dank zahlreicher Hintergrundinformationen voll auf ihre Kosten.

SO MUSS DAS SEIN!

Die Story besteht aus zwei historisch korrekten Kampagnen mit insgesamt 20 Missionen. Darunter finden sich bedeutende Gefechte wie die Schlacht bei Kursk, die größte Panzerschlacht der Geschichte. Wie gewohnt gibt es auch bei *Frontline* keine Basis, kein Sammeln von Rohstoffen und kein Erforschen von Verbesserungen. Sie bekommen zu Beginn eine Truppe, bestehend aus einigen Infanteristen und verschiedenen Panzertypen. Von nun an erhalten Sie lediglich noch die Missionsziele. Haben Sie ein Ziel erfüllt, winkt oft Nachschub als Belohnung, mit dem Sie die weiteren Aufträge erfüllen. Arcade-Strategen und Ungeduldige verlieren schnell den Spaß an *Frontline*, da man das Gebiet hier behutsam Stück für Stück erobert, nach jedem strategischen Zug seine Fahrzeuge reparieren und die Munition seiner Einheiten wieder auffüllen muss. Kein Spiel für Action-Junkies also – was nicht heißen soll, dass es bei *Frontline* keine Action gibt. Im Gegenteil: Mit der frei dreh- und zoombaren Kamera dürfen Sie jederzeit die ansehnlichen Explosionen und authentischen Einheiten begutachten. Das haut einen nicht vom Hocker, ist aber trotzdem schön. Dennis Blumenthal

Info: www.paradoxplaza.com

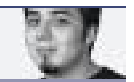

»Nichts für Kaffee-Trinker: T-Kreuzung.«

»Herr General, wir haben einen Maulwurf in der Truppe!«


Häufig sind in *Frontline* auch Stadtruinen Kulisse der Kampfhandlungen.

»Brutale Fernsehshow: *Feld oder Liebe*.«

DENNIS BLUMENTHAL



Blitzkrieg habe ich geliebt, *Blitzkrieg 2* nicht. *Frontline* ist die *Blitzkrieg*-Fortsetzung, die ich mir damals gewünscht hätte. Das Spielgefühl, die strategischen Möglichkeiten, der taktische Anspruch – alles erinnert sehr stark an *Blitzkrieg*, und das ist auch gut so! Okay, die Grafik hat keine Chance gegen Konkurrenten wie *C&C 3: Tiberium Wars*, aber das soll sie auch gar nicht. Hier geht es um Taktik, um strategisches Denken – und nicht um einen Schönheitswettbewerb. Für Taktiker ein Fest!

AUF DVD VIDEO



Frontline: Fields of Thunder

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	16. März 2007
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Nival Interactive
VERTRIEB	Paradox Interactive / Koch Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 1,8 GByte HD, 3D-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
10 Mehrspielermissionen für bis zu 8 Spieler über Netzwerk oder Internet, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	78%
GRAFIK	68%
SOUND	71%
STEUERUNG	75%
MEHRSPIELER	78%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Wiederholendes Missionsdesign	-10%
Einsteigerfeindlich	- 8%
Stellenweise unübersichtlich	- 4%
KI-Aussetzer	- 2%

GUT
Taktisch anspruchsvolles Strategiespiel mit hoher historischer Authentizität.

= **76%** EINZELSPIELER

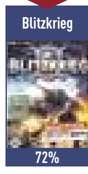
VERGLEICH

Supreme Commander



82%

BESSER



SCHLECHTER

Blitzkrieg

72%

»Die neue Camel-Werbekampagne hatte es in sich.«

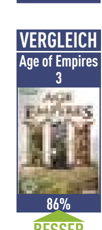
Die Perser greifen die Spartaner mit Kamelen an, doch die griechischen Soldaten sind unbeeindruckt.

ANCIENT WARS: SPARTA

Ab in die Reiterstellung!

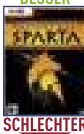
AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Age of Empires 3



86%

BESSER



SCHLECHTER

Rise & Fall: Civ. at War



74% (abgew.)

Klauen Sie Pferde und Kriegsgerät, um hoch zu Ross Ihre Feinde in der griechischen Antike zu zerschmettern.

Ein sonniger Tag. Die Bauern ernten auf den Feldern güldenen Weizen, im Bergwerk nebenan schleppen Arbeiter Gold aus der Mine und schmelzen es in einem großen Tiegel. Vögel ziehen ihre Bahnen, während Wolkenfetzen Schatten werfen. Unweit dieses idyllischen Fleckchens Erde trifft ein spartanisches Schwert mit voller Wucht die Brust eines persischen Soldaten. Der Getroffene fliegt meterweit durch die Gegend, Pixelblut spritzt literweise und tränkt das Feld der Ehre. Ein weiterer persischer Soldat geht von Pfeilen durchbohrt zu Boden, während sich die Armeen gegenseitig in Stücke reißen. Das Leben damals war halt ebenso wenig ein Zuckerschlecken wie ein Tokio-Hotel-Konzert ...

GANZ SCHÖN SPARTANISCH

Ancient Wars: Sparta ist der Auftakt einer neuen Echtzeit-Strategieserie, in der Sie historische Schlachten schlagen. Der erste Titel der russischen Entwickler World Forge versetzt Sie in die griechische Antike. Sie erleben ähnlich wie im aktuellen Kinofilm *300* die Geschichte des Spartanerkönigs Leonidas (siehe Extrakasten rechts: „Heute ein König"). Die Story geht aber über dessen Ableben hinaus: Das Spiel erzählt die Geschehnisse in Zwischensequenzen, die jedoch meist unfreiwillig komisch und manchmal richtig peinlich wirken. Unterhalten sich beispielsweise zwei Protagonisten über den Angriff der Feinde, erzeugen die unmotivierten Sprecher eine Atmosphäre, als schauten Sie sich nach einem langen und harten Arbeitstag das *Sandmännchen* an. Keine Spur von Panik, keine Emotionen – dafür können Sie quasi das Gähnen der Synchronsprecher hören ...

DU HAST DAS KOMMANDO!

Grundsätzlich spielt sich *Ancient Wars: Sparta* wie jeder andere Genrevertreter. Sie kommandieren ein Häufchen Arbeiter, ziehen Gebäude hoch, sammeln Ressourcen und bilden Truppen aus, um die feindliche Basis in Schutt und Asche zu legen. Interessant: Sie sehen den Polygon-Kerlchen bei Ihrem detaillierten Treiben zu. Die Entwickler haben sich wirklich Mühe gegeben, die Animationen der Figuren realitätsnah darzustellen. Unterm Strich ist das aber wenig Neues im Echtzeit-Strategiesektor, obwohl einige nette Ideen den Weg in das Spiel gefunden haben. Treffen Ihre Krieger etwa auf berittene Feinde, holen die Jungs die Kerle mit Pfeil und Bogen von ihrem hohen Ross. Anschließend pflanzen Sie die eigenen Soldaten auf die Gäule und nutzen sie zu Ihrem Vorteil. Auch die Waffen der besiegten Gegner sammeln Ihre fleißigen Untergebenen ein und schleppen sie wie Josef Ackermann seine fette Deutsche-Bank-Gage ins Lager. Dort rüsten Sie Ihre Truppen mit der Kriegsbeute aus. Ein feines, aber dennoch mehr oder weniger nutzloses System: Im Grunde schaffen Sie jede Mission mit den Standard-Einheiten, lediglich auf die Größe kommt es an. Aber das ist unseren männlichen Leser ja bestimmt bekannt. Stürmen Sie also mit einer Übermacht die Basis des Feindes, hat dieser wegen der dürftigen künstlichen Intelligenz meist nichts entgegenzusetzen.

TAPP NICHT IN DIE FALLE

Während Sie in anderen Strategiespielen oft Ihre Truppen einfach zu einem Punkt auf der Karte schicken und sich derweil um andere Dinge kümmern, geben Ihre Soldaten in *Ancient Wars: Sparta* unbeaufsichtigt schnell den Löffel ab. Denn unterwegs haben die Computergegner fiese Fallen versteckt. Von Klippen stürzende Felsen dezimieren Ihre Truppe unter Umständen kräftig, bevor Sie das Zielgebiet erreichen. Selbstverständlich nutzen auch Sie derlei hinterhältige Apparate, um Angreifer gebührend zu begrüßen. Oder Sie schnappen sich ein feindliches Katapult, drehen es kurzerhand um und ballern damit auf die Häuser des Widerparts – fies aber wirkungsvoll, das erinnert an die Mehrwertsteuererhöhung. Benutzen Sie



Mit Brandpfeilen versuchen die Spartaner das Tor der feindlichen Basis zu zerstören.



Hoch zu Ross und mit Streitwagen preschen die Spartaner durch die Reihen der Gegner.



Während die Schiffsbesatzungen sich mit Pfeilen beharken, versuchen die größeren Schiffe die gegnerischen Galleonen zu entern.

Heute ein König

Die Geschichte von *Ancient Wars: Sparta* dreht sich hauptsächlich um den Spartanerkönig Leonidas. Doch wer genau war das überhaupt?

Leonidas der Erste regierte in Sparta von 488 bis 480 vor Christus. Keine sehr lange Zeit. Das lag daran, dass er früh das Zeitliche segnete – genau gesagt während der Schlacht an den Thermopylen 480 v. Chr. Im aktuellen Kinofilm *300* (mehr dazu auf Seite 100) erleben Sie eine – etwas überzogene – Darstellung dieses Kampfes, bei dem der König mit 300 seiner stärksten Krieger den Thermopylen-Pass in Böotien vor der 170.000 Mann starken Perserarmee König Xerxes des Ersten verteidigte. Leonidas und seine Männer verloren, rissen aber immerhin 20.000 Perser mit in den Tod.

brennende Geschosse, breitet sich ein Feuer – abhängig vom Wind – mehr oder weniger schnell aus. Es kann passieren, dass ein komplettes Dorf in Flammen steht. Da hilft nur Wasser. Apropos Wasser: Auch auf dem kühlen Nass geht es heiß her. Mit Schiffen ziehen Sie in die Schlacht, entern Galleonen oder versenken feindliche Kähne. Doch dabei funkt die Wegfindung manches Mal dazwischen: Schiffe verhaken sich ineinander, zum Teil so, dass Sie sie nicht mehr voneinander lösen können und ein Kahn den anderen mitschleift – blöd.

DAS IST ABER NETT

Ancient Wars: Sparta erfindet das Rad nicht neu: Ein Echtzeit-Strategiespiel mit langatmigem Aufbaupart, das in Sachen Präsentation der Geschichte und Wegfindung enttäuscht. Trotzdem ist nicht alles verloren: Die bunte und detaillierte Grafik ermutigt, sowohl bei den Kämpfen als auch im Dorf nah an das Geschehen zu zoomen und wie ein Voyeur einfach nur zuzusehen. Die Missionen bieten zwar Abwechslung, reißen aber bestenfalls Unbedarfte vom Hocker. Das trifft ebenfalls auf den monotonen Mehrspieler-Modus zu. Auch hier bekommen Strategen mehr für die Augen als fürs Hirn. Fazit: *Ancient Wars: Sparta* stellt für Schnell-mal-zwischendurch-Spieler und Geschichtsfanatiker eine anständige Wahl dar, alle anderen greifen aber lieber zu *Supreme Commander*.

Andreas Bertits

Info: www.eidosinteractive.co.uk/gss/sparta



Wackere ägyptische Krieger bekämpfen die in die Basis einfallenden Perser.

ANDREAS BERTITS

Mann, das sieht ja richtig gut aus! Diesen Spruch höre ich nicht nur morgens von meiner Frau, wenn sie mich nach dem Aufwachen erblickt, das war auch mein erster Gedanke, als ich die Anfangsmission von *Ancient Wars: Sparta* spielte. Mein zweiter Gedanke: Ein grundsolides Spiel, mehr aber nicht. Nette Ideen, klar, nur sind die kaum von Bedeutung. Die peinlich wirkenden Zwischensequenzen lassen mich die Stirn runzeln. Wer darüber hinwegsieht, den unterhält das Spiel redlich.

Ancient Wars: Sparta

PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	20. April 2007
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	World Forge
VERTRIEB	Playlogic/Eidos
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, 128-MByte-Grafikkarte, Windows 2000/XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch für bis zu 8 Spieler auf 9 Karten; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	84%
SOUND	81%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	77%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Peinliche Zwischensequenzen	- 8%
Dürftige künstliche Intelligenz	- 6%
Schlechte Wegfindung	- 4%
Langwierige Aufbauphase	- 3%
Monotoner Spielverlauf	- 1%

GUT
Solide Standardkost mit netten Ideen und lächerlichen Zwischensequenzen.

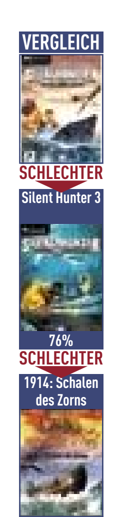
= **78%** EINZELSPIELER



Siegessicher tauchen wir mit unserem U-Boot direkt neben dem versenkten Schlachtschiff auf und genießen unseren Sieg.

SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

Für Meerschweine



Saddam hat es probiert, Bin Laden und Elvis fahren bis heute gut damit: Abtauchen erfreut sich größter Beliebtheit – machen Sie mit!

Gute U-Boot-Simulationen für den PC sind wie gute, deutsche Filme: verdammt selten. Ein Glück, dass es die *Silent Hunter*-Reihe gibt. Nachdem Sie in Teil 3 den Atlantik zur Zeit des Zweiten Weltkriegs durchkreuzt haben, schickt man Sie in *Wolves of the Pacific* aufseiten der Amerikaner in den Pazifik. Und wer in Geschichte aufgepasst hat, weiß, dass die Amis ein wenig Ärger mit den Japanern hatten. Die haben nämlich 1941 am Geburtstag des Paten – also am 7. Dezember – in Pearl Harbor die Bomben fallen lassen. Genau in eben diesem geschichtsträchtigen Hafen fängt alles an.

DU HAST ES IN DER HAND!

Zu Beginn erhalten Sie ein kleines U-Boot samt Besatzung. Sie erledigen Aufträge, patrouillieren im Pazifik, was das Zeug hält, und versenken alles, was einen roten Punkt in der Mitte der Flagge hat. Nach einer Weile verdienen Sie sich so immer bessere und größere U-Boote. Schier unglaublich ist der Realismusgrad. Wie schon beim Vorgänger dürfen Sie wählen, wie wirklichkeitsnah das Spiel sein soll. Authentische Nachladezeiten der Torpedos? Soll die Action-Kamera aktiviert sein, die Torpedos verfolgt und explodierende Schiffe aus nächster Nähe zeigt? Je nachdem welche Optionen man (de-)aktiviert, ändert sich der Realismusgrad von 0 bis 100 Prozent – die Entscheidung liegt bei Ihnen.

»Nachfolger von *Robocop: Robowal*.«

Dank der freien Kamera begutachten Sie Ihr U-Boot jederzeit aus jeder Perspektive.

DAS DAUERT ...

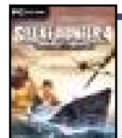
Der wohl größte Kritikpunkt bei *Silent Hunter 4* ist die Langatmigkeit. Es mag realistisch sein, wenn man selbst mit voller Fahrt voraus und 8.000facher Geschwindigkeit Ewigkeiten damit zubringt, den japanischen Hafen zu erreichen – aber das ändert nichts daran, dass es so manchen Spieler langweilt. Deutlich öfter als im Vorgänger kreuzt ein Schiff Ihren Weg. Dies sind jedoch meist nur kleine Fischerboote, die nicht einmal den Torpedo wert sind und deshalb nur unnötig aufhalten. Neben ungeduldigen Menschen werden auch Einsteiger ihre Probleme mit *Wolves of the Pacific* haben, denn das Tutorial erklärt zwar viel, aber nicht genug. Trotzdem: Wer sich am wiederholenden Missionsdesign, den ewig langen Fahrten durch den Ozean und einer beachtlichen Einarbeitungszeit nicht stört, hat mit *Silent Hunter 4* einen Heidenspaß! So richtig amüsant wird das Ganze, wenn man mit Freunden als leiser Jäger durch die Tiefen des Meeres pirscht und Jagd auf Konvois macht. Den Mehrspieler-Modus bestreiten Sie nämlich nicht nur gegeneinander, sondern auch kooperativ mit bis zu acht Spielern. Dennis Blumenthal

Info: www.silenthunter4.comw



DENNIS BLUMENTHAL

Ich bekomme das alles durchdringende Geräusch des Sonars nicht mehr aus dem Kopf. – PING – Früher verbrachte ich schöne Abende mit *Silent Hunter 3*. Gemeinsam mit einem Freund habe ich wohl mehr Schiffe versenkt als die gesamte deutsche Marine im Zweiten Weltkrieg. – PING – Teil 4 ist eine konsequente Fortsetzung und macht genau wie der Vorgänger richtig Laune. Zwar dauert eine Fahrt länger als der Einparkvorgang einer Frau, aber das ist nun mal realistisch. – PING – P.S.: Unbedingt den Patch installieren!



Silent Hunter 4

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	22. März 2007
GENRE	Sonstige Simulation
ENTWICKLER	Ubisoft
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 1 GByte RAM, 128 MB Grafikkarte, 6 GByte HD, Windows XP/Vista, DVD-Laufwerk

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativ- und Versus-Modus für bis zu 8 Spieler, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	79%
GRAFIK	85%
SOUND	81%
STEUERUNG	74%
MEHRSPIELER	82%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Sehr langatmig	-10%
Missionen sehr ähnlich	- 5%
Nicht sehr einsteigerfreundlich	- 3%
Umständliche Bedienung	- 2%

GUT
Die beste U-Boot-Simulation – sehr realistisch und mit klasse Atmosphäre!



EINZELSPIELER

North and South: Pirates



Die Seeschlachten laufen sehr monoton ab. Hier attackieren wir einen Feind (hinten).



Mit einem gezielten Schlag sind selbst die stärksten Gegner kein Problem mehr.

Als Kind liefen wir mit Augenklappe und Krummsäbel durch die Landschaft, raubten unsere Kontrahenten aus und ergötzten uns am Triumph über die Unterliegenden. All diese Dinge konnte man auch vor kurzem mit *Tortuga: Two Treasures* erleben – dennoch will das Action-Rollenspiel *North and South: Pirates* den Seeräuber-Anhängern auch noch die letzten Golddukaten aus der Schatzkiste ziehen. Bei *North and South: Pirates* handelt es sich um einen Titel rund um das berüchtigte Freibeutertum während des amerikanischen Bürgerkriegs. Als Abraham Gray spielen Sie entweder aufseiten der Nordstaaten oder der Konföderation. Sie steuern Ihren Hauptcharakter in einem Schiff übers Meer und beschießen andere Boote oder kämpfen nach erfolgreichem Entern eines Kahns gegen die Besatzung. Die Kamera setzt dem Protagonisten in der Verfolgeransicht nach und kalibriert sich automatisch. Die Grafik ist befriedigend, die Sprachausgabe gibt es im *Sims*-Stil: sinnfreies Gebrabbel, das durch Untertitel zum Lesen animiert. Das Spiel ist übertrieben hart und definitiv nichts für Kinder, Landratten oder Leute, denen eine gute Geschichte wichtig ist. Ein Durchschnittsspiel eben. Da wünscht man sich die Kindheit und den Abenteuerspielplatz zurück. Christian Gürnth

Info: www.atari.de

CHRISTIAN GÜRNTH

Obwohl ich auf knallharte Actiontitel stehe, ist mir *North and South: Pirates* zu stumpf. Die Charakterentwicklung ist ein Witz und die Sprachausgabe nervt nach wenigen Minuten. Leute, die nichts mit Freibeutern am Hut haben, brauchen das Spiel nicht. Volljährige Piraten-Sympathisanten schauen mal rein.

		BEFRIEDIGEND
PREIS/LEISTUNG	68%	61%
GRAFIK	69%	
SOUND	50%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Akella/Atari
PREIS	Ca. € 28,-
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MByte RAM, 1,5 GByte HD



Belief & Betrayal



Der böse Coletti überrascht Sie in der Wohnung Ihres Onkels.

Sie heißen Jonathan, genannt Jo, sind erfolgreicher Boulevardjournalist und auf dem Weg nach Miami zu einem Interview mit einem einflussreichen Kardinal. Doch erstens kommt es anders und zweitens als man denkt: Sie erfahren, dass Ihr Onkel Frank, von dem Sie dachten, er sei bereits seit zehn Jahren tot, erst jetzt ermordet wurde. Alles deutet auf einen Ritualmord hin – und Sie als nächster Verwandter befinden sich ebenfalls in Gefahr. Doch genug der spannenden Geschichte rund um Kirche, Geheimnisse und Verschwörungen. Sie steuern Jonathan aus fest vorgegebenen Kameraperspektiven durch das Adventure. Ein Druck auf die Leertaste verrät Ihnen die möglichen Interaktionspunkte im Raum, mit der rechten Maustaste wechseln Sie die Aktionen, mit der linken führen Sie die gewählte aus oder wechseln im späteren Spielverlauf zwischen Charakteren. Grafisch und soundtechnisch ist der Titel gelungen, die Figuren nutzen allerdings häufig die gleichen Wortfetzen und die Hintergrundmusik nervt nach wenigen Minuten. Die Rätsel sind für Profis des Adventure-Genres nicht sehr fordernd, versprühen aber wegen der Thematik Charme und vermitteln eine gute Atmosphäre. Nach knapp zehn Stunden Spielzeit sind Sie durch. Christian Gürnth

Info: www.beliefandbetrayal-game.de

		GUT
PREIS/LEISTUNG	77%	71%
GRAFIK	71%	
SOUND	74%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

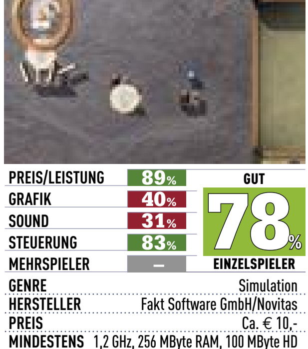
GENRE	Adventure
HERSTELLER	Artematica Entertainment/Dtp
PREIS	Ca. € 27,-
MINDESTENS	2 GHz, 512 MByte RAM, 2,5 GByte HD

Crazy Machines Gold Edition



Nicht nur beim Liebe machen ist es sinnvoll, Experimente zu wagen und Dinge auszuprobieren. Die *Crazy Machines Gold Edition* ist eine erweiterte Sammlung alter *CM*-Denkspiel-Titel. Ziel ist es zum Beispiel, einige Dominosteine von A nach B zu bewegen. Dazu stehen Ihnen Gegenstände wie Toaster oder Sprengstoff zur Verfügung. All diese Zutaten verknüpfen Sie zu einer Kettenreaktion und befördern die Dominosteine ins Ziel. In 450 Levels lassen Sie Ihren Gehirnwinden freien Lauf. Neues Inventar und weitere Spielmissionen sind ebenfalls an Bord. Christian Gürnth

Info: www.crazy-machines.com



		GUT
PREIS/LEISTUNG	89%	78%
GRAFIK	40%	
SOUND	31%	
STEUERUNG	83%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Fakt Software GmbH/Novitas
PREIS	Ca. € 10,-
MINDESTENS	1,2 GHz, 256 MByte RAM, 100 MByte HD

Die Sims 2: Vier Jahreszeiten

Nach eher inhaltslosen Erweiterungen wie *Weihnachtszeit* und *Glamour Accessoires* kommt mit *Vier Jahreszeiten* endlich ein anständiges Add-on zu *Die Sims 2* auf den Markt. Diesmal erleben Ihre Protagonisten in der Lebenssimulation auch den Jahreszeitenwechsel und dürfen einen Wunschbrunnen errichten, im Gewächshaus Pflanzen anbauen oder sich an der neuen Saftpresse (!) vergehen. Anhänger der *Sims* frohlocken, alle anderen fragen sich, wann Frauen endlich wieder in der Küche statt am Computer abhängen. Lukasz Ciszewski

Info: www.diesims.de

		GUT
PREIS/LEISTUNG	78%	75%
GRAFIK	82%	
SOUND	75%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Maxis/EA
PREIS	Ca. € 25,-
MINDESTENS	1,3 GHz, *Die Sims 2*, 1,5 GByte HD



»Keine reine Frauendomäne mehr: horizontales Gewerbe.«

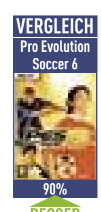
Naohiro Takahara von Eintracht Frankfurt erzielt per Seitfallzieher die Führung gegen den 1. FC Nürnberg.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

Dramatische Schieflage

VERGLEICH

Pro Evolution Soccer 6



90%

BESSER

SCHLECHTER

Sensible Soccer 2006

70%

Rechtzeitig zur entscheidenden Phase der Champions League pfeift Electronic Arts die aktuelle Mattscheibenumsetzung an.

Sollten Sie bereits eine *FIFA*-Version im Schrank haben, brauchen Sie eigentlich gar nicht mehr weiterlesen, denn *UEFA Champions League 2006-2007* ist nichts weiter als der kleine Bruder der prominenten Arcade-Fußball-Serie. Den einzigen Stich, den der Abkömmling gegen die *FIFA*-Reihe macht, sind die topaktuellen Champions-League-Lizenzen. Hier treten sogar Kicker an, die erst vor wenigen Wochen verpflichtet wurden. So befindet sich Abwehrrecke Álvaro Arbeloa im Kader des FC Liverpool, obwohl er erst vor kurzem von Deportivo La Coruña wechselte. Obendrein sehen die Ballvirtuosen ihren realen Vorbildern sehr ähnlich und zeigen sogar beim Torjubel charakteristische Freudenbewegungen. Natürlich stammen auch die Stadien aus der aktuellen Champions-League-Saison. Das alles sorgt für die von EAs Fußballspielen gewohnte Pracht-Atmosphäre.

MACH'S DIR SELBST

Außer den aktuellen Daten gibt es in *Champions League* kaum etwas Neues. Grafik, Steuerung und Spielverhalten sind identisch mit *FIFA 07*. Das ist schon ziemlich frech, wenn man bedenkt, dass man sich in *FIFA 07* auch Champions-League-ähnliche Wettkämpfe zusammenschustern kann. Gut, dann sind die Mannschaften und Stadien nicht alle originalgetreu, aber wer gibt dafür extra 40 Euro aus? Außerdem findet man die Original-Daten auch in FIFA-Foren im Internet.

SEI EINE COACH-POTATOE

Für Einzelspieler spendiert EA den neuen Karrieremodus „Das Triple". Hier basteln Sie sich zuerst einen Trainer nach Ihren Wünschen zusammen und wählen einen Verein. Ziel ist es, den DFB-Pokal, die Meisterschaft und die Champions League zu gewinnen. Dabei kommen Sie lediglich in den vollen Genuss der Champions League, im Ligabetrieb und DFB-Pokal bestreiten Sie nur ausgewählte Partien. Dazu gesellen sich jede Menge Extraaufgaben wie „Spieler x y muss in der nächsten Partie mindestens 80 Minuten spielen". Das macht schon für eine Weile Spaß, aber auf Dauer fehlt auch hier der Clou. Was bleibt, ist ein gutes Fußballspiel, bei dem einzig und allein die aktuelle Champions-League-Lizenz auftrumpft. Ralph Wollner

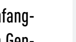
Info: www.electronic-arts.de

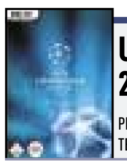
»Was haben ein Fußball und ein PC-Spieler gemein? Beide gehen oft ins Netz.«

O'Donnell vom schottischen FC Motherwell versucht per Freistoß zum Erfolg zu kommen.

RALPH WOLLNER

Super! Da ich Spiel-Tester bin, flattern bei mir die Versionen ganz umsonst auf den Schreibtisch. Das ist gut. Wenn ich allerdings 40 Euro für ein Spiel ausgeben müsste, das ich schon habe, wäre ich stinksauer. Das ist schlecht. Ganz im Ernst: Champions-League-Fanatiker können sich das Ding ruhig holen, alle anderen schnappen sich das wesentlich umfangreichere *FIFA 07* oder greifen gleich zum Genreprimus *Pro Evolution 6*. Hier gibt es zwar keine Original-Daten, dafür erwartet Sie der mit Abstand realistischste Mattscheibenkick.





UEFA Champ. L. 2006-2007

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	22. März 2007
GENRE	Sportspiel
ENTWICKLER	EA Canada
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,3 GHz, 256 MByte RAM, 1,07 GByte HD, Win 2000, DirectX 9.0c

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Optionen des Einzelspieler-Modus – bis auf die Karriere. Zwei bis acht Spieler; 2 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	81%
SOUND	84%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	75%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unrealistische Spielsituationen	- 9%
KI-Probleme	- 7%
Umständliche Menüführung	- 4%
Eigenartige Torhüter	- 4%
Verbesserungswürdige Ballphysik	- 3%

=

GUT
Attraktiver Arcade-Kick mit Original-Lizenzen und packender Atmosphäre.

73%
EINZELSPIELER

Der Australier Lleyton Hewitt setzt dem Briten Tim Henman (unten) mächtig zu.

»Kennen Fallschirmspringer nicht: zweiter Aufschlag.«

VIRTUA TENNIS 3

Echte Schlägertypen

Die einstige Tennisspiel-Referenz für den PC, *Virtua Tennis*, bekommt endlich einen Nachfolger. Hurra! Hurra?

Wussten Sie, dass sich der Begriff Tennis womöglich vom französischen Verb tenir (auf Deutsch: halten) ableitet? Demnach hätten die Leute beim Aufschlag im frühen Tennis immer „tenez!", also „Nehmt, haltet (den Ball)!" geschrien, um die Mitspieler zu warnen – meint Wikipedia. Da soll mal jemand sagen, PC ACTION tut nichts für die Bildung seiner Leser.

VERGANGENHEITSBEWÄLTIGUNG

Segas *Virtua Tennis* steht seit über einem halben Dutzend Jahren für simple, actionreiche Ballspielkost. Das hat seinen Grund: Als Automatentitel durfte *Virtua Tennis* die Spielhallengemeinde nicht durch eine komplizierte Steuerung oder eine langsam steigende Lernkurve abschrecken. Deshalb beschränkte sich die Steuerung aufs Schlagen und Rennen, was etwas an den Alltag eines Skinheads in Ostdeutschland erinnert. Das Erstlingswerk der Serie bewerteten wir in Ausgabe 4/2002 mit einer Mehrspielerwertung von 86%. Auf eine PC-Version des zweiten Teils verzichteten die Macher. Fünf Jahre nach *Virtua Tennis* findet sich das Sportspiel mit aufgepeppter Optik auf unseren Festplatten wieder und Sie fordern Asse wie Roger Federer und Maria Sharapova heraus oder spielen mit ihnen im Doppel oder Mixed. Aber besitzt *Virtua Tennis* immer noch die Vorzüge des feinen Vorgängers? Genau wie auf die Frage ob uns Cameron Diaz jemals mit einem Schäferstündchen beglückt, lautet auch hier die Antwort: „Nein." Das liegt vor allem daran, dass sich *Virtua Tennis 3* kaum weiterentwickelt hat. Im Gegenteil: Der Spielverlauf wirkt unausgewogen und nicht so spaßig wie damals. Schuld sind die nervigen Animationen, die auftreten, wenn die Pixelspieler zu weit vom Ball entfernt stehen und dann entweder einen Hechtsprung ausführen (Herren) oder eine Pirouette drehen (Damen). Dadurch macht der Gegner mit einem Schmetterball einen einfachen Punkt. Das frustet.

CURLING TRIFFT TENNIS

Auch bei der Bedienung geraten wir in Meckerlaune. Es gibt viele Ungereimtheiten bei der Tastenbelegung von Gamepads, sodass manche Knöpfe im Spiel, nicht aber im Menü funktionieren. Und der Karriere-Modus ist zwar nett, die durchgeknallten Minispiele, bei denen Sie Roboter abschießen und Curling spielen, gestalten sich aber auf Dauer zu monoton. Lukasz Ciszewski

Info: www.virtuatennis.net



»Ich habe dir doch gesagt, unser Schwindel beim Damen-Doppel fliegt auf!«

Partner beim gemischten Doppel: Thomas Haas (Person mit Pferdeschwanz links) und Martina Hingis (Person mit Pferdeschwanz rechts).



LUKASZ CISZEWSKI

Virtua Tennis 3 ist fast wie Sex: Mit Frauen macht es mehr Spaß als mit Männern. Grund: Die Pixelsportler mit XY-Chromosomen brauchen nach einem Hechtsprung eine halbe Ewigkeit, um wieder auf die Beine zu kommen, während eine vergleichbare Animation bei den Ladys nicht so lange dauert. Dadurch ist der Spielverlauf mit Weibchen einfach flüssiger und spaßiger. Hört sich doof an, ist es auch. Denn damit hat *Virtua Tennis* den Genre-Thron endgültig an *Top Spin 2* abgegeben.



Virtua Tennis 3

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	19. März 2007
GENRE	Sportspiel
ENTWICKLER	Sumo Digital
VERTRIEB	Sega
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, Ati Radeon 9600/Nvidia Geforce GX 5900, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Einzel, Doppel; 4 Spieler pro DVD

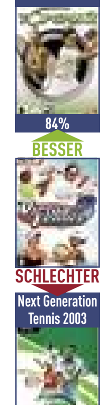
PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	86%
SOUND	80%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	76%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Männliche Spieler machen zu viele Hechtsprünge	- 8%
Spieltempo unausgereift	- 8%
Unkomfortable Umsetzung	- 5%
Minispiele auf Dauer langweilig	- 5%

GUT
Optisch erstklassig, spielerisch ein Rückschritt. *Top Spin 2* behält die Krone.

74% EINZELSPIELER

VERGLEICH



Top Spin 2 – 84%

BESSER

SCHLECHTER

Next Generation Tennis 2003 – 62%

Penumbra: Im Halbschatten - Episode 1



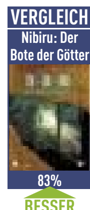
Im Bergwerk bringen Sie gefährliche Hunde zur Strecke oder schleichen an ihnen vorbei.



Die Taschenlampe erhellt die dunklen Gänge, verbraucht aber viele Batterien.

AUF DVD
DEMO

VERGLEICH
Nibiru: Der Bote der Götter



83%
BESSER



SCHLECHTER
Barrow Hill
55%

Penumbra kennen aufmerksame Leser als Gratisspiel aus der Ausgabe 11/2006. Mittlerweile hat sich der gruselige Mix aus Schleichen, Rätseln und subtilen Horror-Elementen zum kommerziellen Titel gemausert, der – genau wie jüdische Siedler im Gazastreifen – häppchenweise vertrieben wird. Mit gängiger Shooter-Tastatur-Steuerung schubsen Sie Ihren Protagonisten Philip in der Ego-Perspektive durch die dunklen Gänge eines verlassenen Bergwerks im Norden Grönlands. Dort versuchen Sie dem Geheimnis Ihres verstorbenen Vaters auf die Spur zu kommen. Sie sammeln Leuchtstäbe, Dörrfleisch und anderen Krimskrams. Blutrünstiges Gekröse fällt Sie vor einer gruseligen Geräuschkulisse an. Allerdings trüben die detailarme Grafik und die geringe Zahl von Lebewesen die Atmosphäre. Das Besondere an *Penumbra* sind die innovative, aber auch zickige Steuerung und die Physikberechnung. Türen und Schubladen öffnen Sie etwa, indem Sie sie per Mausklick greifen und aufziehen, einen Hammer schwingen Sie durch das Wedeln mit der Maus. Der Spieleinstieg gestaltet sich zäh, später sorgen einige Gegner, hellere Räume und ein paar Funksprüche für Auflockerung. Die Episoden 2 und 3 erscheinen im zweiten beziehungsweise dritten Quartal 2007. Marc Brehme

Info: www.penumbra-game.de

MARC BREHME

Ehrlich: Ohne die gruselige Atmosphäre wäre ich ab und an fast weggenickt, weil die Story zu lahm in Gang kommt. Es scheint, als hätten die Entwickler eine innovative Physik- und Grafik-Engine entwickelt und den Rest etwas halbherzig drum herumgestrickt. Skeptiker rätseln sich vor dem Kauf durch die Demo.

PREIS/LEISTUNG	70%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	62%	68%
SOUND	83%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		Kalypso Media/Dtp
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 512 MByte RAM, 789 MByte HD

Boxsport Manager



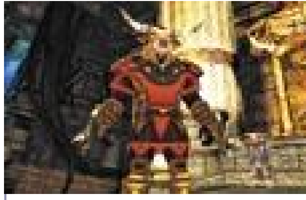
Unser Boxer ist zu Boden gegangen. Der Gegner wartet, ob sein Konkurrent wieder aufsteht.

Mann, ist das ärgerlich! Eigentlich zeigt sich der *Boxsport Manager* als grundsolides Produkt, doch diverse Fehler verpassen dem Titel ein dickes blaues Auge. Dabei ist der Großteil des Spiels clever gemacht. So tüftelten die Entwickler von Proline eine super übersichtliche Menüstruktur zusammen, die auch genrefremde Spieler bei der ersten Partie begreifen. Auf nur wenigen Bildschirmen sehen Sie sämtliche Funktionen des Spiels, logisch angeordnet und mit Bildern verdeutlicht. Ziel ist es, den selbst gegründeten Boxstall ganz nach oben zu bringen. Dazu kreieren Sie Ihre eigenen Boxer, werben Athleten ab, kümmern sich um den Trainingsplan und sitzen beim Kampf natürlich als Ratgeber in der Ecke. Wer sich die Prügelei nicht tabellarisch angucken will, wählt den 3D-Modus. Hier kloppen die Sportler ein wenig unmotiviert aufeinander herum. Da es keine Zeitanzeige gibt und die Kämpfer nach einem Niederschlag nicht mal angezählt werden, ist dieser Teil überflüssig. Und nach einem verlorenen Fight kommt es vor, dass die Presse Sie als Sieger feiert ... Außerdem hören die Kerle nicht auf die Namen, die Sie ihnen gegeben haben, was bei mehreren angestellten Boxern zu großer Verwirrung führt. Schade! Ralph Wollner

Info: www.boxsport-manager.de

PREIS/LEISTUNG	68%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	56%	64%
SOUND	53%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Sportmanager
HERSTELLER		Proline/Dtp
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, Win 2000

DAoC: Labyrinth of the Minotaur



PREIS/LEISTUNG	71%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	70%	70%
SOUND	60%	
STEUERUNG	75%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER
GENRE		Online-Rollenspiel
HERSTELLER		Mythic/GOA
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		2 GHz, 512 MByte RAM, 4,5 GByte HD

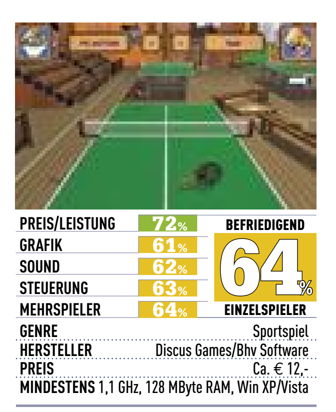
Mit dem fünften Add-on für das schon etwas betagte Online-Rollenspiel *Dark Age of Camelot* führt Entwickler GOA neue Spielelemente ein, darunter ein Riesen-Dungeon, die Klasse Malmer und ein frisches Volk: die namensgebenden Minotauren. Sie haben spontan Lust bekommen, *WoW* in die Ecke zu werfen, um *DAoC* eine Chance zu geben? Dann sollten Sie aber auch wissen, dass es nicht damit getan ist, knapp 20 Euro für dieses Add-on auszugeben. Wer das Labyrinth erforschen will, muss das Hauptspiel und alle vier vorherigen Erweiterungen besitzen! Wolfgang Fischer

Info: www.camelot-europe.com

Tischtennis 3D Professional

Tischtennis erfreut sich in Deutschland seit Jahren wachsender Beliebtheit – Timo Boll sei Dank. Was liegt also näher, als mit der schnellsten Ballsportart der Welt den PC-Spiele-Sektor erobern zu wollen? Dumm nur, wenn sich die Entwickler zu sehr auf unnötige Features wie Raumschiffpartien oder bewegliche Hindernisse konzentrieren, statt ihre Aufmerksamkeit der Steuerung und dem Spielgefühl zu widmen. In Turnieren messen Sie sich mit KI-Gegnern oder mit Freunden im Netzwerk. Für einige Runden amüsant, auf Dauer nicht motivierend. Dennis Blumenthal

Info: www.bhv.de



PREIS/LEISTUNG	72%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	61%	64%
SOUND	62%	
STEUERUNG	63%	
MEHRSPIELER	64%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		Discus Games/Bhv Software
PREIS		Ca. € 12,-
MINDESTENS		1,1 GHz, 128 MByte RAM, Win XP/Vista

Dawnspire



Mit einem Teammitglied (rechts) bekämpfen wir zwei Feinde.

»Der Traum jedes Genforschers: gelungene Kreuzung.«

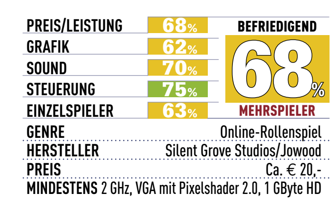
Zu zweit jagen wir einen unserer Widersacher in die Flucht (oben).

Online-Spiele boomen – das weiß spätestens seit dem *World of Warcraft*-Wahn jedes Kind. Der neue Mitstreiter im Genre heißt *Dawnspire*. Man kann sich das Spiel wie eine abgespeckte Form des Spieler-gegen-Spieler-Teils von *Guild Wars* vorstellen. Sie basteln einen Charakter, den Sie aus der Verfolgerperspektive steuern. Fünf Klassen stehen zur Wahl: Räuber, Wahrheitssucher, Schattenkämpfer, Tempelritter, Hexe. Jede Klasse besitzt eigene Fertigkeiten, die man maximal auf Level 12 steigert. Das Knifflige: Jeder Spieler kann lediglich sechs Fertigkeiten erlernen. Das macht den Reiz des Spiels aus: Allein wer seine Fähigkeiten optimal kombiniert und geschickt einsetzt, ist auf Dauer erfolgreich. Das Lichtteam tritt dabei stets gegen das Schattenteam an – in den Spielmodi Relic Conquest und Shrine Domination. Beim zuerst Genannten versuchen die Teams, die auf der Karte verteilten Artefakte in die eigene Basis zu bringen. In Shrine Domination erobern und halten Sie Gebiete und hoffen wie George W. Bush, am Ende als Sieger dazustehen. *Dawnspire* ist ein gelungener Spaß, jedoch nur eine Zeit lang. Für langfristiges Vergnügen mangelt es dem Titel an Komplexität. Für rund 20 Flocken kann sich *Dawnspire* sehen lassen. Löblich: Wie bei *Guild Wars* fallen keine monatlichen Gebühren an. Dennis Blumenthal

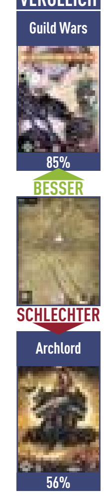
Info: www.dawnspire.com

DENNIS BLUMENTHAL

Normalerweise meide ich Online-Rollenspiele wie meine Kollegen mich. Bisher konnte nur *Guild Wars* mich halbwegs begeistern. Wegen der Ähnlichkeiten gefällt mir wohl auch *Dawnspire* ganz gut. Da der Preis niedrig ist und keine monatlichen Gebühren anfallen, ist es durchaus einen Blick wert.



PREIS/LEISTUNG	68%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	62%	68%
SOUND	70%	
STEUERUNG	75%	
EINZELSPIELER	63%	MEHRSPIELER
GENRE	Online-Rollenspiel	
HERSTELLER	Silent Grove Studios/Jowood	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	2 GHz, VGA mit Pixelshader 2.0, 1 GByte HD	



Sam & Max: Reality 2.0



Die notorische Jobwechslerin Sybil hat jetzt als Beta-Testerin für Reality 2.0 angeheuert.

Um den Briefkasten zu benutzen, stellen Sie erst die „Spamfilter“-Dame kalt.

Auch in diesem Monat hilft das tierische Detektiv-Duo *Sam & Max* wieder dem Commissioner aus der Patsche. Die Welt steht kurz vor dem Kollaps. Atomkraftwerke drohen in die Luft zu fliegen, Flugzeuge schmieren ab und das Internet spielt total verrückt. Die Quelle allen Übels wurde in unmittelbarer Nachbarschaft der Detektei geortet ... Im Adventure *Reality 2.0* jagen Sie Ihre Helden, den Hasen Max und Hund Sam, per Mausklick zwar wieder nur zu den aus den Vorgängern bekannten Schauplätzen wie Sybils Büro oder Boscos Krämerladen. Doch blinken und blitzen die diesmal als knallbunte Cyberspace-Varianten auf dem Bildschirm. Das Internet, in das Sie sich in einer Art *Second Life*-Parodie einklinken, wurde von ausgemusterten Elektrogeräten übernommen, die die Menschen in die namensgebende virtuelle Realität 2.0 knechten wollen. Geniale Seitenhiebe auf die globale Technisierung und Retro-Computerzeiten sind an der Tagesordnung, etwa wenn eine dicke Dame mit Bratpfanne und „Rüstung +1“-Schürze neben dem Briefkasten als Spamfilter fungiert und „404 – Street not found“-Schilder die Straße säumen. Obwohl die Rätsel fordernd und fair sind, erreicht diese Episode – ob der nicht immer zündenden Sprachwitze – nicht ganz die Qualität des Vorgängers. Marc Brehme

Info: www.telltalegames.com

MARC BREHME

Wer auf mehr als zehn Jahre Schambehaarung zurückblicken kann, *Sam & Max* und *Tron* mag, lacht sich über *Reality 2.0* schief. Jüngere oder computertechnisch weniger versierte Knobelfreunde könnten an einigen Witzen während der rund dreistündigen Spielzeit aber mehr zu knabbern haben als an den Rätseln.

PREIS/LEISTUNG	81%	SEHR GUT
GRAFIK	82%	83%
SOUND	84%	
STEUERUNG	85%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Gametap/Telltale Games	
PREIS	Ca. € 7,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 256 MByte RAM, 202 MByte HD, WinXP	



BUDGET

»Gesundheit, Herr Daum.«

TITAN QUEST GOLD

Goldene Zeiten!

Gegen mehrere Gegner gleichzeitig hilft die passive Fertigkeit PSI-Brand des neuen Fertigkeitenbaums Traumbeherrschung.





THQ kredenzt allen Freunden der gepflegten Monstermetzelei *Titan Quest* mitsamt Erweiterung zum Schnäppchenpreis.

Im Laufe des Hauptabenteuers beseitigt der selbst erstellte Held oder die Heldin des Action-Rollenspiels *Titan Quest* locker eine fünfstellige Monsterzahl – noch mehr dank der Erweiterung *Immortal Throne*. Nach den zahlreichen Hauptprogramm-Schlachten in Griechenland, Ägypten und China schickt das Add-on Sie direkt ins antike Totenreich. Und hier hetzt Ihnen Obermotz Hades höchstpersönlich so ziemlich alle Schergen auf den Hals, die die griechische Mythologie hergibt. Ihre Aufgabe: Schnetzeln Sie sich durch die Monsterhorden und hauen Sie den Totengott platt. Ja, banaler könnte die Geschichte von *Immortal Throne* nicht sein. Doch mal im Ernst: Die Story ist durchaus durchdacht und wartet mit einigen schönen Details auf, deren Hintergründe Geschichtsinteressierten ein Lächeln auf die Lippen zaubert. Ach, die Historie geht Ihnen am Allerwertesten vorbei? Dann erfreuen Sie sich doch an der frei zoombaren Kamera, der schicken Grafik und der tollen Sprachausgabe.

VIEL GUTES FÜR WENIG GELD

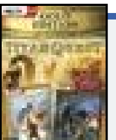
Wie es bei Action-Rollenspielen üblich ist, säbeln Sie sich durch die Gegend, kassieren Erfahrungspunkte und stecken diese in Magie. Nebenbei rüsten Sie Ihren Recken mit Charakterwerten auf und verteilen Attributpunkte wie Stärke oder Intelligenz. *Immortal Throne* rundet das Mutterspiel mit sinnvollen Neuerungen ab. Die wohl wichtigste: In jeder größeren Stadt wartet eine Karawane auf den Spieler. Dort dürfen Sie nicht benötigte Gegenstände bunkern. Oder Sie legen die Dinger im Übergabebereich ab, beenden das Spiel und starten das Abenteuer neu mit einer anderen Figur – die kann sich den Kram kostenlos abholen. So kommen auch niedrigstufige Helden schnell an Gegenstände. Anhänger von *Diablo* und Co. sollten sich *Titan Quest Gold* auf keinen Fall entgehen lassen, schon gar nicht zu diesem Hammerpreis! Christian Gürnth

Info: www.titanquestgame.com



CHRISTIAN GÜRNTH

Liebe Leser, nun folgt ein Geständnis: Damals, vor knapp fünf Jahren, gab es eine Zeit, in der ich die Schule schwänzte und Entschuldigungen fälschte, nur um *Diablo 2* zu spielen. Heutzutage komme ich kaum noch in die Redaktion, da ich *Titan Quest* spielen muss. Die stimmige Geschichte, die sehr schöne deutsche Sprachausgabe, die wahnsinnig tollen Effekte und Gegner machen *Titan Quest* zu einem Glanzlicht des Genres und verdienen das Gütesiegel „Klasse A". Ich bin hellauf begeistert von dieser Goldsammlung!



Titan Quest Gold

PREIS	Ca. € 38,-
TERMIN	7. März 2007
GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Iron Lore
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, 5 GByte HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sechs Helden steigen in das antike Totenreich hinab – auch im Spieler-gegen-Spieler-Modus.

TEST IN AUSGABE
8/06, 5/07

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	84%
SOUND	80%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	85%

SEHR GUT
Eine süchtig machende Sammlung zweier grandioser Spiele. Auf ins Gemetzel!



Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Call of Juarez	Action	Ubisoft	83%	€ 15,-	10/06
Civilization 4	Strategie	2k Games	88%	€ 25,-	1/06
Crashday	Sport	Ak Tronic	77%	€ 10,-	4/06
Darkstar One	Action	Ubisoft	84%	€ 15,-	7/06
Faces of War	Strategie	Ubisoft	74%	€ 15,-	11/06
Final Fantasy 11	Rollenspiel	Koch Media	81%	€ 15,-	1/04
GT Legends	Rennspiel	Atari	82%	€ 15,-	11/05
Star Wars Battlefront	Action	Ak Tronic	76%	€ 10,-	12/04
Tony Hawk's American Wasteland	Action	Ak Tronic	77%	€ 10,-	7/06
World of Rollercoaster Tycoon (Rollercoaster Tycoon 2 und Rollercoaster Tycoon 3 inklusive Erweiterungen)	Sammlung	Atari	82%	€ 40,-	12/02, 12/04, 8/05
World Racing 2	Sport	Ak Tronic	74%	€ 10,-	12/05

Faces of War | Call of Juarez | Crashday



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 22 steht's!

Platz 1



Sie sind derzeit im *Burning Crusade*-Fieber und bescheren der *WoW*-Erweiterung den ersten Platz.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
2	■ (2)	Gothic 3	12/2006	87%	Piranha Bytes
3	▲ (7)	Titan Quest	8/2006	82%	Iron Lore
4	■ (4)	Supreme Commander	4/2007	89%	Gas Powered Games
5	▲ (15)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks
6	■ (6)	Dark Messiah of Might and Magic	1/2007	91%	Arkane/Kuju
7	▼ (5)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs
8	▲ (9)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
9	▲ (10)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
10	▼ (3)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
11	▼ (8)	Guild Wars: Nightfall	1/2007	88%	Arena Net/NC Soft
12	▲ (13)	Need for Speed: Carbon	1/2007	81%	EA Blackbox
13	▼ (11)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
14	▼ (12)	Battlefield 2142	12/2006	89%	Dice
15	▼ (14)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios

Blutig ...

... geht es bei *Pro Evolution Soccer 6* nicht gerade zu, dennoch widmen Sie dem Titel große Aufmerksamkeit und einen kontinuierlichen Aufstieg in unseren Top 15. Wir finden, dass da noch was rauszuholen ist und hoffen, Sie votieren weiterhin für das beste Fußballspiel der Welt.

Platz 2



Die Welt von *Gothic 3* fasziniert Sie auch diesen Monat und erntet erneut die Silbermedaille.

Two Worlds



Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
Ancient Wars: Sparta	Eidos	20. April
Dawn of Magic	Deep Silver	20. April
Der Herr der Ringe Online	Codemasters	24. April
Die Gilde 2: Seeräuber und Hanse	Koch Media	26. April
Genesis Rising	CDV	19. April
Halo 2	Microsoft	18. Mai
Loki: Im Bannkreis der Götter	Crimson Cow	April
Two Worlds	Zuxxez	9. Mai

»Engpass im Krematorium.«

König Leonidas (Vierter von links), der Anführer der Spartaner, mit seinen Gefolgsleuten vor einem riesigen Leichenberg.

KINO

Frank Miller's 300

300 halbnackte Männer, ein bis an die Zähne bewaffnetes Heer aus Persien und zwei grimmige Anführer. Ein Film nach unserem Geschmack.

ACTION | Für alle Leser, die im Geschichtsunterricht nicht aufgepasst haben, fassen wir ein paar historische Fakten zusammen. Erstens: Krieg gab es bereits vor 1939. Sogar vor der Geburt Jesu. Genauer gesagt im Jahr 480 vor Christus: Schon damals haben sich die Menschen gegenseitig die Schädel eingeschlagen. Zweitens: Anders als heute hießen die damaligen Kriegsherren nicht George und Saddam, sondern hatten abgefahrene Namen wie beispielsweise Leonidas und Xerxes. Beide waren Könige in dieser Zeit, der eine von Sparta, der andere vom Perserreich. Da es damals keine Massenvernichtungswaffen gab, mussten sich die Kriegstreiber andere Gründe ausdenken, um in ein Land einzumarschieren.

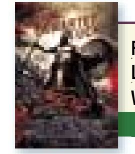
WIE IM BILDERBUCH

Die Perser wollten also ein möglichst großes Einflussgebiet, doch das kleine Sparta wehrte sich. Und genau da setzt *Frank Miller's 300* an, ein Historienepos in Bilderbuch-Optik. Der Herrscher der Spartaner, Leonidas, hat keinen Bock auf Besetzung und zeigt Xerxes symbolisch den Mittelfinger, als er den persischen Gesandten unsanft ins Jenseits befördert. Er will sich mit 300 Elitekriegern der Großmacht von Tausenden blutrünstigen Persern stellen. Lieber tot als die Freiheit zu verlieren, so Leonidas' Motto. Dass es dabei derb zur Sache geht, wissen Kenner der Comic-Vorlage von Frank Miller (Schöpfer von *Sin City*). In grandiosen Bildern wehren sich die 300 Männer mit Speer, Schild und Waschbrettbauch gegen die Invasoren.

DAS SIEHT GUT AUS!

Faszinierend: Nur eine Szene wurde im Freien gedreht, der Rest der Hintergründe erstand am Computer. Die anfängliche Kritik, wonach *300* eine Durchhaltepropaganda für den Irakkrieg darstelle, finden wir absurd. *300* ist lediglich ein hammermäßiger Action-Streifen mit Bombastoptik. Sozusagen die Heidi Klum des Action-Kinos.

Lukasz Ciszewski



FASSUNG GESCHNITTEN	Ja
LÄNGE	116 Minuten
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



»Traut sich nicht vom 3-Meter-Turm: Hella von Sinnen.«

Die Spartaner verteidigen einen Pass gegen einen Kriegselefanten.



»Was soll das heißen, ich komme so nicht durch den Metalldetektor?«

Der Perserkönig Xerxes, im Hintergrund seine mächtige Armee.



DVD Borat

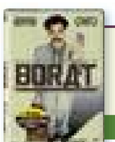


Bei einer Rodeo-Veranstaltung singt Borat eine nicht reale kasachische Nationalhymne zur Melodie des US-Pendants.

In einem Eisverkäufer-Mobil reisen Borat, sein Produzent und Meister Petz durch die Vereinigten Staaten.

Er ist politisch unkorrekt, antisemitisch, sexistisch, frauenfeindlich und frei von jedweder Moral – er ist Borat!

ACTION | Als kasachischer Fernsehstar Borat Sagdiyev, der eine Reportage über die Vereinigten Staaten macht, reist Kultkomiker Ali G. quer durchs Land, um den „American Way of Life" kennenzulernen. Dabei tritt er nicht nur in jedes erdenkliche Fettnäpfchen, er springt mit geradezu traumwandlerischer Sicherheit von einem Fetttrog zum nächsten und suhlt sich förmlich darin. Jeder bekommt bei dem als Road Movie konzipierten Streifen sein Fett weg: Juden, kasachische Bauern und natürlich die Amerikaner, deren Prüderie, Dummheit und fehlgeleiteten Nationalstolz der schamlose Borat ungeschminkt zur Schau stellt. Dabei sind bemerkenswert wenig Szenen gestellt, was die abstrusen Situationen im Film noch skurriler macht. Wer PC ACTION mag, wird *Borat* lieben! Wolfgang Fischer



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	82 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT

Evil Aliens

DVD



Das Kamerateam sucht auf einer Farm das Raumschiff der Aliens.



Außerirdische auf der Flucht vor dem Mähdrescher.

Bevor Peter Jackson mit *Der Herr der Ringe* zum Weichei mutierte, drehte er Splatterfilme. Dieser hätte von ihm stammen können.

HORROR | Aliens sind auch nur Menschen. Diese Tatsache wurde uns klar, als bereits im Vorspann ein nackter Mann einen großen Bohrer in seinen Allerwertesten eingeführt bekommt: Der Auftakt für eine gradlinig sarkastische Körperteil-Orgie mit den blödesten Aliens seit es Paris Hilton gibt. Für die von den Untertassen-benutzern geschwängerte Freundin des Analsondierten interessiert sich neben der Lokalpresse nur ein kleines, sensationslüsternes Boulevard-Fernsehteam. Als der bunt gewürfelte Haufen am Tatort (ein Farmgelände) eintrifft, kommt es zu einer folgenschweren Zusammenkunft. Das debil geniale Gemetzel erfreute unsere verkommenen Geschmacksnerven bereits 2005 auf dem Fantasy Filmfest, jetzt gibt es endlich eine deutsche Fassung auf DVD (sogar als Steelbook). Macher Jason West hält sich erst gar nicht mit Nebensächlichkeiten wie Glaubwürdigkeit oder Sinn auf, sondern konzentriert sich aufs Wesentliche: Blut und völlig überdrehte Splattereffekte. Wir stellen fest: Mähdrescher sind unglaublich vielseitige Maschinen. Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	90 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



DVD

Happy Tree Friends: Season One (1)

TV | Humor ist, wenn man trotzdem lacht. Das schafft nicht jeder bei den Happy Tree Friends. Im ersten Teil ihrer neuen MTV-Serie malträtieren die Macher ihre Knuddeltiere wieder mit den derbsten Todesarten der Zeichentrickgeschichte. Neun extralange Fernseh-Episoden warten auf den Splatterfreund. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	60 Minuten
WERTUNG:	GUT



DVD Departed: Unter Feinden

Drama/Thriller | Die Polizei von Boston schleust Spitzel Billy Costigan (Leonardo DiCaprio) in die Verbrecherorganisation des Mafia-Paten Frank Costello (Jack Nicholson) ein. Der hat jedoch selbst einen Informanten (Matt Damon) bei der Polizei. Spannendes und vierfach oscarprämiertes Werk von Martin Scorsese. (DB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	145 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



DVD Der Fluch: The Grudge 2

Horror | Zum zweiten Mal geht die Pflegerin Karen dem tödlichen Fluch um ein in der japanischen Hauptstadt Tokio ermordetes Mädchen nach. *Grudge 2* verwirrt den Zuschauer anfangs durch mehrere Parallelhandlungen, vereint die Stränge am Ende des aufregenden Horrortrips jedoch zu einem unerwarteten Finale. (AF)

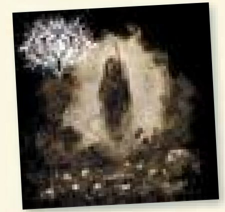
FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	102 Minuten
WERTUNG:	GUT



KINO The Reaping: Die Boten der Apokalypse

Thriller | Die Missionarin Katherine verliert nach einem tragischen Unfall ihren Glauben. Fortan profiliert sie sich als weltberühmte Expertin, die religiöse Phänomene als Unsinn enttarnt. Bis unerklärbare biblische Plagen eine amerikanische Kleinstadt heimsuchen ... Am 19. April geht's los. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	100 Minuten
WERTUNG:	GUT



Naglfar

Harvest | Nach dem unerwarteten Erfolg von *Pariah* (2005) ging es mit den schwedischen Black-Metallern rund um Schreihals Kristoffer Olivius steil bergauf. Ausverkaufte Clubkonzerte und etliche Festivalauftritte bescherten den Düster-Musikern eine große Fanschar. Diese müsste sich durch *Harvest* obendrein vergrößern, denn wegen der teuren Produktion kommen die vielen Gitarrenharmonien noch besser zur Geltung. Stellenweise findet man sogar melodische Ansätze in den ansonsten knüppelharten neun Teufels-Liedern. (RW)

LABEL	Century Media/EMI
WERTUNG:	GUT

Fall Out Boy



Infinity On High | Pete Wentz hat Geld, Frauen und sieht zu allem Überfluss auch noch gut aus. Der Sänger der Rock-Pop-Gruppe aus Chicago zeigt auf dem vierten Fall-Out-Boy-Album seine gesangliche Vielfalt in 14 Liedern. Von einer quietschenden Kopfstimme bis zum grummelnden Bariton hat der Schönling alles parat. Zusammen mit den dicken Gitarren ergibt sich eine angenehme Mischung aus Pop, Hardcore und Rock, wobei die Gesamtstimmung eher gemäßigt, schön statt aggressiv ist. (RW)

LABEL	Def Jam/Universal
WERTUNG:	GUT



Machine Head

The Blackening | „Einen Klassiker, an den sich die Leute noch in 20 Jahren erinnern", verspricht Frontmann Robert Flynn in seiner grenzenlosen Bescheidenheit. In der Tat kann sich das neue Trashmetal-Werk der Oaklander durchaus sehen lassen. In bester Pantera-Manier brettern die vier finsteren Gestalten durch acht Lieder voller Energie und Wut. Dabei erinnert Machine Head wieder an ihre guten alten Zeiten von *Burn my Eyes* (1994) – der Blütezeit der damals schwer gehypten Hass-Kapelle. Eine geballte Ladung Testosteron. Prost! (RW)

LABEL	Roadrunner/Warner
WERTUNG:	SEHR GUT

Klassiker des Monats:

Metallica

Master of Puppets | Besser kann Trashmetal kaum sein. In acht Kompositionen zeigt das 1981 gegründete Quartett aus San Francisco, wie man intelligenten Lärm macht, ohne sich in technischem Gefrickel zu verlieren. Die Spielfreude der Originalbesetzung ist mit den heutigen Rockgiganten in keiner Weise zu vergleichen. Hier scheren sich die Herren einen Dreck um Massenmarkt und Balladen-Weichspüler. Eine Platte für die Ewigkeit! (RW)

LABEL	Vertigo/Universal
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Nine Inch Nails



Trent Reznor (rechts) lässt seinen Gefühlen auf der Bühne freien Lauf und zerschlägt seine Gitarre. Keyboarder Alessandro Cortini schaut zu.

Einer der schlecht gelauntesten Menschen präsentiert sich in Hochform. Mit der neuen NIN-DVD liefert Klangkünstler Trent Reznor ein weiteres Meisterwerk ab.

BESIDE YOU IN TIME | Ruhig ist es seit dem Debüt-Album *Pretty Hate Machine* von 1989 nie um ihn geworden. Mal sorgte der NIN-Kopf mit komplexen Klangwelten für Applausstürme, später häuften sich die Schlagzeilen wegen Aufenthalten in psychiatrischen Anstalten und Entzugskliniken. Nine Inch Nails ist KEINE Band – Nine Inch Nails ist Trent Reznor. Er allein schreibt, arrangiert, mischt und produziert sämtliche Stücke, die meist die Industrial-Rock-Schiene fahren. Deshalb ist er auch die einzige Konstante der düsteren Kapelle. Der Rest ist eine Art Allstar-Team der Rockszene. So rührt Jeordie White (Ex-Marilyn-Manson und A Perfect Circle) den Bass, an der Schießbude sitzt kein Geringerer als Josh Freeze (unter anderem: Suicidal Tendencies, Bad Religion und Avril Lavigne). Auf der ebenfalls von Reznor abgemischten Live-DVD *Beside You In Time* donnert das Quintett aus Cleveland, Ohio durch ein Konzert mit 24 Liedern aus allen Epochen der Band – Hits wie „Head Like A Hole", „Only" und „Closer" inklusive. Wer die Werke der Band kennt, weiß, was klangtechnisch auf ihn zukommt: Die gesamte Produktion ist glasklar, fett und verfügt über einen detaillierten 5.1-Sound. Besser kann ein Konzertmitschnitt momentan kaum klingen. Mit *And All That Could Have Been,* der letzten Live-DVD, avancierte NIN zur DVD-Sound-Referenz. Bei *Beside You In Time* kann man getrost von einer erfolgreichen Titelverteidigung sprechen. Neben dem Auftritt gibt es jede Menge Bonusmaterial wie Proberaum-Sessions, Videos und Bildergalerien. Da keine deutsche Tonspur vorhanden ist, sollten Sie allerdings gut Englisch können. Ralph Wollner

LABEL	Universal/Nothing Records
WERTUNG:	SEHR GUT

Beatsteaks



Fünf waschechte Berliner Jungs. Von links: Arnim Teutoburg-Weiss (Singsang), Peter Baumann (Gitarre), Thomas Götz (Schlagzeug), Bernd Kurtzke (Gitarre) und Torsten Scholz (Bass).

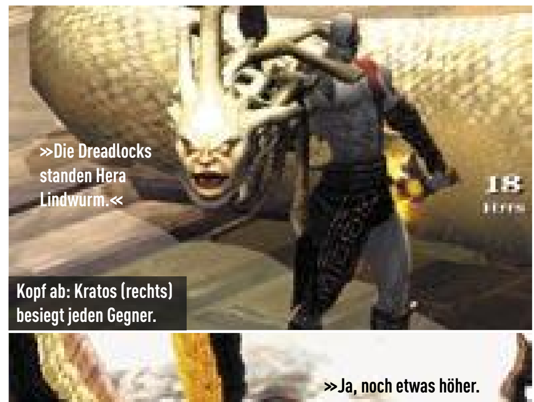
LABEL:	Warner
WERTUNG:	SEHR GUT

Die Berliner versorgen Sie mit frischem Punk-Pop, Pop-Punk, Harcore-Pop – oder wie auch immer man den Gute-Laune-Cocktail der fünf Spaßvögel nennen will.

LIMBOH MESSIAH | Eines gleich vorweg: Die CD düdelt gerade mal 31 Minuten. Wer jetzt denkt, er bekäme deshalb wenig Musik fürs Geld, liegt falsch. Mit elf Liedern lassen die Beatsteaks einen Party-D-Zug aus der Stereoanlage rauschen, der sogar frustrierte Hausfrauen in Ekstase versetzt. Kein Wunder also, dass die fünf alten Freunde vom in Kennerkreisen hoch geschätzten Indie-Label Epitaph zum Major-Monster Warner wechselten. Das macht sich natürlich durch die im Vergleich zum Vorgänger *Smacksmash* wesentlich dickeren Produktion bemerkbar. Wer die Combo in Aktion sehen will: Die Beatsteaks gehen ab Mai auf Tour. Hingehen, Spaß haben! Ralph Wollner

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Things are far from Ok" von Elision, finden Sie auf unserer DVD.

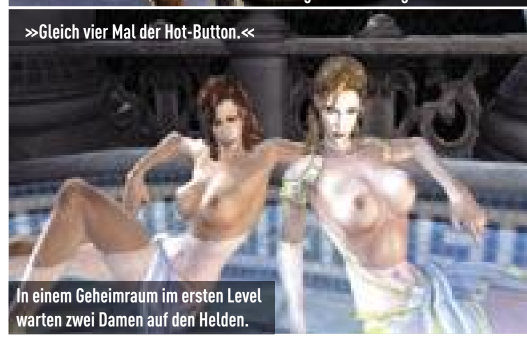
God of War 2



Kopf ab: Kratos (rechts) besiegt jeden Gegner.



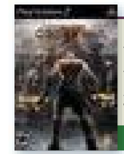
Drücken Sie die eingeblendete Taste, um dem Flugwesen die Flügel auszureißen.



In einem Geheimraum im ersten Level warten zwei Damen auf den Helden.

Wir können es auch kaum glauben: Selbst am PC gibt es kein besseres Abenteuer-Spiel! Der Wahnsinn!

ACTION-ADVENTURE | „Es ist deine Bestimmung. Stirb mit Würde!", sagt Kratos mit Grabesstimme und zerdrückt den Kopf des Mannes, der für ihn gerade eine Beschwörung übersetzt hat. Mit Gewalt geizt *God of War 2* wahrlich nicht. Umso überraschender, dass das Spiel laut Hersteller „100 Prozent ungeschnitten" in Deutschland erscheinen soll. Am 2. Mai ist es soweit. Dann erwarten Sie Kämpfe gegen Monster und griechische Götter der Antike. Zeus zum Beispiel, der sich als ganz fieser Geselle entpuppt. Bereits Teil 1 der Geschichte des Spartaners Kratos war ein absoluter Haudrauf-Hüpf-Knobel-meilenstein. Die Fortsetzung ist mindestens ebenbürtig und schlägt Ihnen mit gottgegebener Selbstverständlichkeit die dicksten Bosskämpfe um die Ohren – in brillanter Spielbarkeit! Wer sich hierfür aus dem Videospiel-Altenheim keine Playstation 2 besorgt, braucht als Spieler schon verdammt gute Gründe. Sammler kaufen die limitierte Auflage mit Bonus-Disc im Pappschuber. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	Sony Santa Monica/Sony
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Guitar Hero 2



Im Koop-Modus spielen Ralph Wollner (rechts) und Joachim Hesse Lead- und Bass-Gitarre.

Jeder hat das Zeug zum Rockstar. Auch Sie! Zumindest an der Konsole.

SIMULATION | Wir haben zwei Flaschen Whisky und zwei Flaschen ... äh ... Rocklegenden aus der PC ACTION-Redaktion für den Test abgestellt. Beste Voraussetzungen für den – wir nehmen es vorweg – Party-Meilenstein mit Plastikgitarre. 74 Songs dürfen Sie auf dem handlichen Gibson-Explorer-Nachbau spielen. Die metallige Songauswahl reicht von Nirvana bis Suicidal Tendencies. Dazu drücken Sie einfach die farbigen Tasten am Gitarrenhals und mit der anderen Hand die Anschlagtaste am Corpus. Natürlich erst, sobald Sie am Bildschirm die Aufforderung dazu bekommen. Ein Spaß für Groß und Klein. Joachim Hesse

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Red Octane, Harmonix/Activision
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Burnout Dominator

Rennspiel | Wer auf grobe Unfälle steht, den enttäuscht das neueste *Burnout* für PS2. Der Crash-Modus etwa wurde wegrationalisiert, die Rasereien konzentrieren sich wieder mehr auf Rennen statt darauf, den Gegner zu grillen. Wem das gefällt, der verschmerzt auch den geringen Umfang. Rasant! (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	Criterion/Electronic Arts
WERTUNG:	SEHR GUT

Karous



Action | Und noch ein neues 2D-Ballerspiel aus Japan. Tja, Segas Spielkonsole Dreamcast ist einfach nicht totzukriegen. Die Spielhallen-Umsetzung *Karous* kommt allerdings über den Durchschnitt nicht hinaus. Schild, Schwert und die Schusswaffe fordern zumindest Punktejäger. Die flüssige Zeichentrick-Grafik ist Geschmackssache. (JO)

VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Dreamcast
HERSTELLER	Milestone
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Def Jam Icon

Action | Bei diesem Prügelspiel tun sich aktuelle und vergangene Rap-Größen (Ice T!) mal wieder richtig weh. Innovativ, jedoch nicht jedermanns Sache: Wer seinen Gegner im Takt der Rap-Musik in die Umgebung schleudert, fügt ihm noch mehr Schaden zu. Etwas mehr Tempo hätte nicht geschadet. (AI)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 3
HERSTELLER	EA Chicago/Electronic Arts
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Excite Truck

Rennspiel | Ernst nimmt sich *Excite Truck* nicht. Hier wachsen Berge aus dem Boden, Sie springen mit Ihrem Gefährt eine halbe Ewigkeit durch die Luft und bekommen Bonuspunkte, wenn Sie an Bäumen vorbeiheizen. Und mit dem Wii-Controller legen Sie sich voll in die Kurven. Nicht schön, aber unterhaltsam. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo Wii
HERSTELLER	Nintendo
WERTUNG:	SEHR GUT

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2+	52,-
AM2NF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	54,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	39,-
P4VM890	µATX, S, V, L, sA	478 / P4M890	D	44,-
4CoreDual-VSTA	S, L, sA	775 / PT880U	D2	59,-
ConRoeXFire-eSATA2	S, GL, sA	775 / 945P	D2	79,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	69,-
M2N	S, GL, sA	AM2 / nF430	D2+	69,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	84,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	99,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	109,-
M2N32-SLI Pr. Vista	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	224,-
A8V-VM SE	µATX, S, V, GL, sA	939 / K8M890	D+	46,-
A8R-MVP	S, GL, F, sA	939 / XP1600	D+	79,-
A8N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLIX16	D+	139,-
P5VD2-MX	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M890	D2	59,-
P5B	S, GL, sA,	775 / P965	D2	114,-
P5B-E	S, GL, sA	775 / P965	D2	129,-
Commando	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	199,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	194,-
Striker	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	279,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
965P-DS3	S, GL, sA	775 / P965	D2	114,-
965P-DS4	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	159,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	69,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	99,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN9	S, GL, sA	AM2 / nF4-U	D2+	67,-
AB9 QuadGT	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	174,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	114,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	299,-

Sockel 775 Mainboard

MSI P965 Neo-F

- INTEL® P965 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM
- 2x U-133, 5x S-ATA II
- 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 4x USB 2.0 • Gigabit LAN
- 8-Kanal-Sound



99,- MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7100GS512/TD	PCIe	128-D2 / 7100GS	44,-
EN7300GS/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GS	64,-
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	84,-
EN7600GS SILENT/HTD	PCIe	512-D2 / 7600GS	119,-
EN7600GT SILENT/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GT	169,-
EN7900GS/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	149,-
EN7900GS TOP/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	169,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	299,-

GAINWARD		MB / Chip	€
BP7600GS SILENT FX	PCIe	256-D2 / 7600GS	99,-
BP7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	129,-
BP7600GT GS	PCIe	256-G3 / 7600GT	129,-
BP7900GS	PCIe	512-G3 / 7900GS	184,-
BA7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	149,-
BA7800GS GS GLH	AGP	512-G3 / 7800GS	239,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX76G256D-RH SilentPipe	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
NX88S320B-RH SilentPipe	PCIe	320-G3 / 8800GTS	299,-
N76G256D-RH	AGP	256-D2 / 6800GS	99,-

MSI		MB / Chip	€
NX7100GS-TD E	PCIe	256-D2 / 7100GS	49,-
NX7600GS-T2D EH	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
NX7900GS-EZ	PCIe	512-G3 / 7900GS	179,-
FX5200-TD LF	AGP	128-DD / FX5200	36,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	179,-

XFX		MB / Chip	€
7600GS	PCIe	256-D2 / 7600GS	94,-
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	279,-
8800GTS XXX	PCIe	320-G3 / 8800GTS	329,-
8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	619,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	139,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1050/TD	PCIe	256-DD / X1050	54,-
EAX1300PRO/TD	PCIe	256-D2 / X1300PRO	69,-
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550	69,-
EAX1600PRO Silent/TD	PCIe	256-D2 / X1600PRO	84,-
EAX1650PRO	PCIe	256-D2 / X1650PRO	94,-
EAX1650PRO Gamer Ed.	PCIe	256-G3 / X1650PRO	111,-
EAX1950PRO/HTDP	PCIe	256-G3 / X1950PRO	169,-
X1650PRO/HTD	AGP	256-D2 / X1650PRO	109,-

GECUBE		MB / Chip	€
X1650 HDMI Edition	PCIe	256-D2 / X1650	119,-
X1800GTO	PCIe	256-G3 / X1800GTO	119,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	159,-
X1950XT	AGP	256-G3 / X1950XT	229,-

MSI		MB / Chip	€
X1050-TD E	PCIe	128-D2 / X1050	44,-
X1950PRO-T2D	PCIe	256-G3 / X1950PRO	174,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1550	PCIe	256-D2 / X1550	59,-
X1550	PCIe	512-D2 / X1550	84,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	159,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	199,-
9550SE	AGP	128-DD / 9550SE	49,-
X1650PRO	AGP	256-G3 / X1650PRO	119,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO	209,-
9250	PCI	128-DD / 9250	49,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
X1550	PCIe	256-G3 / X1550	59,-
X1950GT Super	PCIe	512-G3 / X1950GT	139,-
X1950PRO Super	PCIe	512-G3 / X1950PRO	169,-
X800GTO	AGP	256-DD / X800GTO	94,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	124,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	114,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	129,-	

Pentium® D (775)		GHz	Cache	tray	boxed
915	Presler	2,8	2x 2.048		92,-
925	Presler	3,0	2x 2.048		119,-
940	Presler	3,2	2x 2.048		194,-

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		242,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		294,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		424,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6300	Conroe	1,86	2x 1.024	179,-	184,-
E6400	Conroe	2,13	2x 1.024	214,-	224,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	294,-	299,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		489,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		799,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048		979,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512	46,-	58,-
3500+	Venice	2,2	1x 512		76,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	62,-	

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3500+	Orleans	2,2	1x 512	60,-	84,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		89,-

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	89,-	98,-
4200+ EE	Windsor	2,2	2x 512	104,-	109,-
4600+ EE	Windsor	2,4	2x 512	119,-	129,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512	174,-	199,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	194,-	204,-

Opteron™ (939)		GHz	Cache	tray	PIB
165	Denmark	1,8	2x 1.024		159,-
175	Denmark	2,2	2x 1.024		239,-
180	Denmark	2,4	2x 1.024		274,-
185	Denmark	2,6	2x 1.024		339,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	94,-	91,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	106,-	99,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	202,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3		102,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	70,-	65,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	134,-	214,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		68,-

BUFFALO		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Select	1,0 GB	400 / 3-3-3		80,-
DDR Select	2,0 GB	400 / 3-3-3	164,-	
DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4	70,-	
DDR2 Value	1,0 GB	533 / 4-4-4		63,-
DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5	72,-	
DDR2 Value	1,0 GB	667 / 5-5-5		64,-
DDR2 Select	1,0 GB	800 / 5-5-5	82,-	
DDR2 Value	1,0 GB	800 / 5-5-5		69,-
DDR2 Select	2,0 GB	533 / 4-4-4	130,-	
DDR2 Select	2,0 GB	667 / 5-5-5	134,-	
SO-DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5		62,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Value	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	90,-	84,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	172,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	80,-	73,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	150,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	149,-	

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	84,-	89,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	182,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2,5		87,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	69,-	67,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	70,-	68,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	138,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	140,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR V-DATA	1,0 GB	400 / 3		77,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	70,-	
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		59,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	69,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	39,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	49,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8 / 7.200	51,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	59,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250624A	U-100	250	11 / 16 / 7.200	62,-
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	69,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	77,-
ST3500841A	U-100	500	11 / 8 / 7.200	114,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	39,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	79,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725025	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	64,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	59,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	77,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	111,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	62,-
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	79,-
ST3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	119,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	234,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	249,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	199,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	66,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	129,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-H42N	18x / 10x	39,90	
LG GSA-H42L*	18x / 10x	44,-	
LITEON LH-20A1P*	20x / 8x	39,90	
LITEON LH-20A1H*	20x / 8x	42,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	42,-	
NEC AD-7543A Slim, Schwarz	8x / 4x	69,-	
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	35,90	
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,90	
PLEXTOR PX-800A Schwarz	18x / 8x	64,-	
PLEXTOR PX-800A Beige	18x / 8x	69,-	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E10L Schwarz	16x / 10x		74,-
LG GSA-E40N	18x / 10x	79,-	
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M Schwarz	18x / 8x		72,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BLT*	18x / 8x		44,-
NEC AD-7170S*	18x / 8x	42,-	
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	42,-	
SAMSUNG SH-S183L	18x / 8x	47,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

2 GB DDR2-Kit

GEIL GX22GB6400UDC

- 2x 1 GB DIMM
- DDR2-800, PC2-6400
- Timing:

CAS Latency (CL)	4
RAS-to-CAS-Delay (tRCD)	4
RAS-Precharge-Time (tRP)	4
Row-Active-Time (tRAS)	12



149,- GeIL



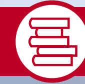
Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.




Komfortabel bezahlen

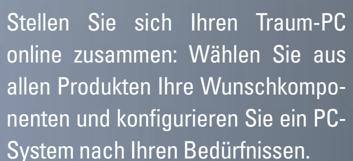
Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder



Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick v1.1	125	USB2.0-Stick	34,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170 v2	125	Rout./Mod./VoIP	159,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-645	300	PC-Card	57,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	37,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DI-624	108	Router	67,-
DIR-635	300	Router	104,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	159,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	32,-
WPC300N	300	PC-Card	94,-
WUSB54GC	54	USB2.0	32,-
WAP54G	54	Access Point	59,-
WRT54GS	54	Router	72,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	46,-
WN311T RangeMax NEXT	300	PCI	94,-
WG511	54	PC-Card	26,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	46,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	45,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	75,-
KWGR614 OS	54	Router	64,-
WPN824 RangeMax	108	Router	76,-
DG834PNB RangeMax	108	Router/Modem	119,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
BlueFRITZ! USB v2.0	ISDN	USB/BT	39,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	164,-
Fritz!Box 2170	DSL	RJ-45	89,-
B1 v4.0	ISDN	PCI	284,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	9,90
MicroLink 56K Whitebox	analog	PCI	17,-
MicroLink 56K	analog	PCI	25,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	41,-
MicroLink 56k i	analog	seriell	169,-
MicroLink dsl+ 1100 LAN	DSL	RJ-45	44,-
MicroLink dsl+ 1100 duo	DSL	RJ-45, USB	47,-

Router

D-LINK	Art	Ports	€
DI-604	DSL	4	33,-
DIR-100	DSL	4	36,-
DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	109,-
DVA-G3342SB Horst Box	Rout./Mod./VoIP	4	369,-

Diverse	Art	Ports	€
LINKSYS AG241	DSL-Modem		54,-
NETGEAR RP614	DSL	4	33,-
NETGEAR WNR854T	Gigabit Router	4	144,-

TFT-MONITORE

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0		159,-
1905 S1	si	8	19,0		179,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	259,-
2225 S1W	si/bl	5	22,0		279,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
FP73G	si	6	17,0	DVI-D	174,-
FP91G+	si	8	19,0	DVI-D/Pivot	199,-
FP222WH	si	5	22,0	DVI-D/HDMI	319,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SH	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	439,-
S1931SE	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	439,-
S2411W	gr o. bl	11	24,0	2x DVI-I/USB	1.149,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1900S	si o. bl	5	19,0	DVI-D/Sound	199,-
E2200WSV-B1	bl	5	22,0	Sound	299,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	259,-
205BW	si	6	20,0	DVI-D	269,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D	359,-

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
MM17DE		8	17,0		169,-
MM19SE	si	8	19,0	Sound	194,-
PW201	bl	8	20,1	2x DVI-D/Webcam	514,-
MW221U	bl	2	22,0	DVI-D/Sound	389,-

22" Widescreen TFT-Monitor

SAMSUNG 226BW

- 22" (55,9 cm) Bilddiagonale 16:10
- 1.680x1.050 Pixel Auflösung
- Kontrast: 1.000:1 • Helligkeit: 300 cd/m²
- Reaktionszeit: 2 ms • DVI-D (HDCP), VGA
- Klavierlack-Schwarz



359,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Centurion 5	Stahl, wi	Midi	2	5 / 5	59,-
Centurion 534	Stahl, bl	Midi	1	5 / 5	59,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	66,-
Stacker 830	Alu, si	Big	2	5 / 5	209,-

CHIEFTEC	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
BH-01B-B-B	Stahl, bl	Midi	--	7 / 3	64,-
LBX-02B-B-B	Stahl, bl	Big	--	8 / 4	69,-
Giga GX-01B	Stahl, bl	Big	2	6 / 4	89,-

ENERMAX	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
CA-3030 Pandora	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	44,-
ECA3052 Chakra	Stahl, bl/si	Midi	2	5 / 5	79,-
ECA5001 Chakra	Stahl, bl	Big	2	8 / 5	134,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-V1000B Plus	Alu, bl	Midi	2	7 / 4	169,-

THERMALTAKE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Mambo	Stahl, bl	Midi	1	7 / 4	42,-
Soprano VX	Stahl, bl/si	Midi	2	6 / 4	49,-
Armor*	Stahl, bl	Big	4	4 /10	129,-

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
HD160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	279,-
HD135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	299,-
HD160XT 7" Display	Alu, bl	HTPC	2	1 / 7	539,-

* inkl. Window-Kit

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER RealPower	550 W	ATX2	109,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	114,-

500 GB S-ATA II Festplatte

SEAGATE ST3500630AS

- 3,5" • 16 MB Cache
- 8,5 ms Zugriffszeit
- 7.200 UPM
- S-ATA II

119,- Seagate

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	49,-
MS Wireless Laser Desktop 5000	USB	59,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB, PS/2	42,-
MX Revolution	USB	69,-
G3 Laser Mouse	USB	46,-
G5 Laser Mouse	USB	59,-

Diverse	Anschluss	€
MICROSOFT Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	26,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	29,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB 2.0	66,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	79,-
CREATIVE X-Fi Plat. Fatality Champion	PCI	159,-
CREATIVE X-Fi Elite Pro	PCI	229,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	49,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	24,90
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 161	Klinke	99,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB, Klinke	79,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Iron A701	Celeron D 351	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	S3 Graph. UniChromePro	329,-
Emerald A701	Sempron 64 3200+	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	onBoard NVIDIA GeForce 6100	339,-
Ruby A701	Athlon 64 3200+	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	449,-
Diamond A701	Athlon 64 X2 4200+	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	639,-
Gold A701	Core 2 Duo E6300	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	719,-
Platinum C701	Core 2 Duo E6600	2.048 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	320 MB GeForce 8800 GTS	1.329,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6M-Q117A	Sempron 3400+ (1,8 GHz)	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Basic	699,-
A8JR-4P030C	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	14,0	1.024 MB	120 GB	DVD±R/±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	1.099,-
F2JE-5D015E	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	15,0	1.024 MB	120 GB	DVD±R/±RW DL	WLAN, Vista Business	1.239,-
V1JP-AJ029E	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	15,4	1.024 MB	160 GB	DVD±R/±RW DL	WLAN, Vista Business	1.789,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R20-T7200 Deva	Core 2 Duo T7200 (2,0 GHz)	14,0	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	1.299,-
R55-T5200 Piper	Core 2 Duo T5200 (1,60 GHz)	15,4	2.048 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	1.199,-
Q35-T5500 Ciona	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	12,1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	1.199,-
X11c-T5600 Calest	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	14,0	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.099,-

GAMES

Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 Northern Strike Pack Addon	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90
Half Life I Anthology	16,90

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Die Sims 2 - Haustiere Addon	24,90
FIFA Football 07	46,90
Flight Simulator X	46,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon	46,90
NHL 07	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90
Test Drive Unlimited	46,90
UEFA Champions League 07	34,-

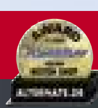
Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Guild Wars Factions	30,-
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Herr der Ringe - Online	40,90
Oblivion - Shivering Isles	26,-
Oblivion - Knights of the Nine Addon	21,-
Runaway 2	32,-
Titan Quest mit dt. Untertiteln	26,-
World of Warcraft	18,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	28,90

Strategie	€
Age of Empires III - The War Chiefs Addon	29,-
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Die Siedler II - Wikinger Addon	22,-
Heroes of Might&Magic 5 - Hammers of Fate Addon	21,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Aufstieg des Hexenkönigs Addon	25,-
Supreme Commander	42,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.






ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES

Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

HALF-LIFE 2

Gewehr-Leistungspflicht



»Sollen wir nicht lieber mit der Kanone auf die Spatzen schießen?«

Bei einer PAK verschanzen sich zwei Soldaten und verteidigen das Geschütz vor den anstürmenden Feinden.

»Geht hinter einem Zelt in Deckung: österreichisches Bundesheer.«

Wir decken einen Teamkameraden, der elegant über eine Mauer klettert und ein leichtes Opfer für Scharfschützen wäre.

»Hing bis zum Schluss an der Mauer: Erich Honecker.«

Als die Truppe im Schutz der Nacht ein feindliches Lager stürmt, kommt es zu einem hitzigen Feuergefecht.

»Gemein: schlafende Kühe umwerfen.«

Das Team kämpft sich durch offenes Gelände und nutzt alles Mögliche als Deckung– hier etwa den Kadaver einer Kuh.

Greifen Sie zur Waffe! Man braucht Sie mal wieder im Frankreich des virtuellen Zweiten Weltkriegs.

RESISTANCE AND LIBERATION | Der 6. Juni 1944 war für die 82. und 102. Fallschirmspringer-Division ein Tag wie kein anderer. Die Landung in der Normandie verlief vor allem für die 82. wahrlich nicht wie geplant. Ein Großteil der Männer kam nicht bei den geplanten Zielorten an, sondern in den gefluteten Ebenen des Meredet-Flusses, umgeben von Feinden, abgeschnitten vom Rest der Kompanie. Dieses historische Szenario suchte sich eine Gruppe Modder aus, um *Resistance and Liberation* zu erschaffen, eine *Half-Life 2*-Modifikation, die schon jetzt so gut aussieht wie ein Vollpreisspiel.

FRONKREISCH, FRONKREISCH

Sie schlüpfen in die Pixelhaut eines der Fallspringsspringer der 82. Division. Die Kampagne führt Sie von der Landung bis zur Eroberung der Stadt Sainte-Mere-Eglise. Das Team plant aber bereits jetzt weitere Episoden, die die Kompanie noch tiefer ins Feindesland führen. Besonders auf Realimus legen die Modder Wert. Daher verzichten sie auf ein Fadenkreuz: Jede Waffe besitzt ein Gewicht, das sich auf Ihre Schießkünste auswirkt, ballistisch korrekte Flugbahnen und Einschüsse runden das Paket ab. Das Beste daran: Sie spielen die Kampagne kooperativ mit Ihren Freunden, Teamwork hat also oberste Priorität. Da es auch keine Nachrichten über das virtuelle Ableben eines Kameraden gibt, sollten Sie stets so eng zusammenarbeiten wie Darsteller in einem Pornofilm. Das Team möchte unbedingt vermeiden, dass Spieler einfach durch die Karten rennen und wild um sich ballern. Strategie und bedachtes Vorgehen wie in der Realität soll auf der Tagesordnung stehen. Nur so verhindern Sie, dass Kollegen wegen einer Ladehemmung den Gegnern zum Opfer fallen. Wann *Resistance and Liberation* erscheint, steht noch nicht fest, momentan läuft ein interner Beta-Test. Andreas Bertits

Info: **www.resistanceandliberation.com**


In der U-Bahn-Station lauern Ihnen einige Polizisten auf. Hier hilft nur der Griff zur Pistole.

»Farbenblindheit: Endstadium.«

DOOM 3

Zum Davonlaufen

Blut ist dicker als Wasser und Ihr Bruder befindet sich auf der Flucht. Finden Sie heraus, warum die Polente ihn jagt.

PILLARS | Es gibt Tage, an denen sollte man keinen Fuß vor die Haustür setzen. Einen solchen erwischt Emerson Tex. Als er eine Nachricht seines Bruders erhält, steht seine Welt plötzlich kopf. Die Polizei jagt ihn aus unbekannten Gründen. In der Rolle von Tex wollen Sie nun herausfinden, was vor sich geht. Hört sich wie die Geschichte eines Arnold-Schwarzenegger-Science-Fiction-Films an, ist aber die Handlung der *Doom 3*-Mod *Pillars*. Betrachten Sie das Bild oben, brauchen Sie keine Angst zu haben, plötzlich farbenblind zu werden. Die Modder haben diesen Schwarz-Weiß-Stil aus atmosphärischen Gründen gewählt. Die Veröffentlichung ist für das 1. Quartal 2008 geplant. Andreas Bertits

Info: www.coulin.eu

UNREAL TOURNAMENT 3

Verspielte Zukunft


»Robofrau beglückt ihren Gatten.«

Diese Konzeptzeichnung verrät, wie Hongkong in hundert Jahren aussieht.

Nächstes Jahr heizen Sie mit Ihrer Spezialeinheit durch die Lande und bringen böse Buben zur Strecke.

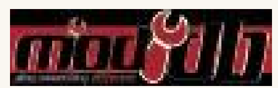
TALON 1-5 | *Unreal Tournament 3* ist noch nicht mal erschienen, schon kündigen Fans erste Mods für Epics Mehrspieler-Shooter an. In *Talon 1-5* etwa erleben Sie als Soldat einer zwölf Mann starken Spezialeinheit mit dem Codenamen Talon unsere Mutter Erde in 100 Jahren. Die Welt steht vor einem Krieg und Ihre Aufgabe ist es, die Hintermänner dingfest zu machen. Dies geschieht entweder im Einzelspieler-Modus oder kooperativ mit Freunden. Ende 2008 soll eine Demo erscheinen. Andreas Bertits

Info: www.bohicastudios.com

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
ARMED ASSAULT				
V.I.R.U.S.: Independence War	1,19 GByte	http://virus-independence-war.de.tl	Seite 108	HERAUSRAGEND
BATTLEFIELD 2				
Battleship 0.31	240 MByte	www.frontline18.com	Seite 113	SEHR GUT
Hostile Progression 1.1	256 MByte	www.mod-hp.info		SEHR GUT
Operation Sunrise 0.2b	792 MByte	www.spanishmod.sub.es		BEFRIEDIGEND
BATTLEFIELD 1942				
Battlefield: High Definition	46 MByte	http://bfhd.basnetworks.net		SEHR GUT
CIVILIZATION 4				
Alagaesia 1.1.0 Beta	28 MByte	www.alagaesia.hwaccess.net		SEHR GUT
COMMAND & CONQUER: GENERÄLE - STUNDE NULL				
Mini-Games Arcade Pack #2	1 MByte	http://mods.moddb.com/7415		BEFRIEDIGEND
WarGames ZeroHour 0.1 Beta	30 MByte	http://wargameszh.cncreneclips.com	Seite 114	SEHR GUT
DIABLO 2				
Battle For Elements 1.36	96 MByte	www.bfe.net.ru		SEHR GUT
DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2: DER AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS				
The Battle For Numenor	9,6 MByte	www.the-battle-for-numenor.tk	Seite 112	SEHR GUT
DOOM 3				
Commander Doom 1.2	37 MByte	http://dungeondoom.d3files.com		SEHR GUT
Make it to Morning	179 MByte	www.makeittomorning.co.uk		HERAUSRAGEND
FAR CRY				
Hell in Paradise	78 MByte	http://hellinparadise.ten.tl	Seite 110	HERAUSRAGEND
Tiradentes 1.0	137 MByte	http://mods.moddb.com/8505		SEHR GUT
GTA: SAN ANDREAS				
San Andreas ReTextured 3	227 MByte	http://mods.moddb.com/8890		SEHR GUT
HALF-LIFE				
Ispitatel 4: Classic	99 MByte	http://twenty-one.ru		SEHR GUT
Master Sword: Continued 1.1	195 MByte	www.msremake.com		BEFRIEDIGEND
Natural Selection 3.2	149 MByte	www.unknownworlds.com/ns		SEHR GUT
HALF-LIFE 2				
Cooperation 1.2	770 MByte	www.hl2cp.com	Seite 112	SEHR GUT
CSS SCI FI 1.3	1 MByte	www.amphibian.myzen.co.uk/css_sci_fi		SEHR GUT
Decloak Source Beta 1a	14 MByte	www.ornetwork.org/decloak	Seite 114	SEHR GUT
Digital Paintball Source Alpha	89 MByte	www.digitalpaintball.net		BEFRIEDIGEND
Eternal Silence 2.3	297 MByte	www.eternal-silence.net		HERAUSRAGEND
HL2 Sewers	14 MByte	http://mods.moddb.com/7346		GUT
Iron Grip: The Oppression 1.32	290 MByte	www.isotx.com		GUT
Jailbreak	15 MByte	http://jbsource.planethalflife.gamespy.com	Seite 112	SEHR GUT
Mammouth Party Beta 1	63 MByte	http://mammouthparty.free.fr/en	Seite 114	SEHR GUT
Master Blasters Beta	25 MByte	www.masterblastersmod.com		BEFRIEDIGEND
Paleolithic Revolution Final	52 MByte	www.paleoent.com	Seite 112	GUT
School Adventures	25 MByte	http://mods.moddb.com/8116		BEFRIEDIGEND
Synergy 2.3	113 MByte	www.synergymod.com		SEHR GUT
HOMEWORLD				
Battlestar Galactica 0.3.0	130 MByte	www.battlestarmod.com		SEHR GUT
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR				
Clash of Civilizations	127 MByte	www.totalwar-turkiye.com	Seite 111	SEHR GUT
NEVERWINTER NIGHTS 2				
Stormchaser	46,8 MByte	http://nwvault.ign.com	Seite 112	SEHR GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Trek Wars: Federation At War 0.9	130 MByte	www.smg-modding.com		SEHR GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Die Legende um Löwenherz	0,5 MByte	www.tes-oblivion.de	Seite 114	SEHR GUT
Doom	0,5 MByte	www.tes-oblivion.de	Seite 114	SEHR GUT
Marodan Osdakal 2.01	31,8 MByte	www.scharesoft.de	Seite 112	SEHR GUT
Modsammlung	3,8 MByte	www.tes-oblivion.de	Seite 114	SEHR GUT
Princess IC Apartment	1 MByte	http://princess.elricm.net		SEHR GUT
TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE				
Sprach-Update-Paket	354 MByte	http://it.titanquest.de	Seite 114	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Ballistic Weapons 2.0	98 MByte	www.runestorm.za.net		SEHR GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Damage Meters	0,1 Mbyte	www.buffed.de	Seite 112	SEHR GUT

Geh ins Netz!



Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars.
Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

Vor dem Wrack eines abgestürzten Hubschraubers verteidigt sich das Team gegen die anrückenden Feinde.

»Gruppentherapie: Anonyme Spanner.«

EXKLUSIV! ARMED ASSAULT

Knie wieder!



Halten Sie die Rübe unten, sonst holt Sie in der neuen Kampagne auf der Insel Sahrani schnell der Pixeltod.

V.I.R.U.S.: INDEPENDENCE WAR | Bereits vergangene Ausgabe haben wir Ihnen den Mund so wässrig gemacht, als hätten wir ihn mit Gänsewein oder so ausgespült. Worauf? Auf die *Armed Assault*-Mod *V.I.R.U.S.: Independence War* natürlich. Für alle, die wie wir in der Schule geschlafen haben, hier eine kurze Zusammenfassung, worum es bei dieser Modifikation überhaupt geht: Auf der Insel Sahrani brechen Unruhen aus, ein Putsch steht kurz bevor und die Regierung schickt Sie als Einzelkämpfer dorthin, um ein Machtwort zu sprechen, sprich: die Hintermänner zu eliminieren.

DAS HAT CHARAKTER

Die neue Einzelspieler-Kampagne von *V.I.R.U.S.* hat es nicht nur spielerisch in sich, die Modder der Battle Arts Company um Kevin Birkenfeld haben auch viele interessante Charaktere auf dem Eiland verteilt, mit denen Sie in die ausufernden Kämpfe ziehen. Im Verlauf der Missionen treffen Sie auf detailliert ausgearbeitete Personen wie den amerikanischen Patrioten General James Brown, der nichts mit dem Soulsänger zu tun hat (der ist ja auch schon tot), dafür aber keine Kinder mag. Die Charaktere verleihen der Geschichte enormen Tiefgang. Den erzeugen auch die abwechslungsreichen Einsätze, etwa wenn Sie an Bord eines Black-Hawk-Hubschraubers zum Einsatzgebiet fliegen und sich dort zusammen mit einem fünfköpfigen SEALS-Team durch den dichten Dschungel zu einem feindlichen Stützpunkt vorkämpfen, um ihn einzunehmen – Spannung pur!

DAS MUSST DU HABEN!

Was Ihnen mit Sicherheit als Erstes auffällt – es sei denn, Sie heißen Corinna May – sind die neuen Texturen und Modelle, die jedoch spürbar mehr Rechenleistung benötigen als das Hauptspiel. Echte Männer sehen darüber locker hinweg und stürzen sich in die spannenden und taktischen Schlachten auf der Insel Sah-



Der Pilot eines Helikopters entdeckt einen US-Soldaten.

»Aus dem Zoo ausgebrochen: Knut, der Hubschraubär.«

»Den Big Mäc als Menü?«

Ein Team der US-Seals lauert im Dschungel auf die Feinde und erwartet den Einsatzbefehl.



Ein Geschwader AH-1-Kampfhubschrauber zerstört beim Überflug die feindlichen T-72-Panzer.

»Falscher Alarm, Jungs, das sind nur diese indianischen Dauertelefonierer.«

rani. Gepaart mit der Geschichte, actiongeladenen Einsätzen und facettenreichen Personen, auf die Sie im Spielverlauf treffen, erhalten Sie mit *V.I.R.U.S.: Independence War* fast schon ein neues Siel. Unter http://virus-mod.armaholic.com/VIRUS-MusicUpgrade.exe finden Sie übrigens ein optionales Musikpaket. Andreas Bertits

Info: http://virus-independence-war.de.tl

Armed Assault: V.I.R.U.S. - Independence War

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Armed Assault v. 1.01
GRÖSSE IN MEGABYTE:	1,18
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Die Angriffswelle der Söldner stürmt aus dem dichten Gehölz auf uns zu, unterstützt von einem Hubschrauber.

»Schmeiß mal die Picknickdecke runter, ich habe ein lauschiges Plätzchen gefunden.«

INTERVIEW

„KILLERSPIELE GIBT ES NICHT!"



Der deutsche Modder Kevin Birkenfeld ist Projektleiter beim Team Battle Arts Company.

Wir plauderten mit Projektleiter Kevin Birkenfeld über seine Mod *V.I.R.U.S.*

PC ACTION *Armed Assault* ist vor noch gar nicht so langer Zeit erschienen, jetzt habt ihr bereits eine erste Mod dazu veröffentlicht und eine sehr umfangreiche dazu. Wie habt ihr das in der kurzen Zeit geschafft? Gib es zu, ihr habt kein Leben!

KEVIN BIRKENFELD: Wer braucht ein Leben, wenn er *Armed Assault* zocken kann? Nein, ein Scherz [lacht]. Ich persönlich habe viel zu tun in der Schule und jetzt auch mit dem Führerschein, aber die restliche Zeit gebe ich gern für meine Projekte hin. Auch die anderen in meinem Team stehen im Berufsleben oder viel Arbeit in der Schule. Wir haben uns, bevor wir überhaupt mit der Mod angefangen haben, genau überlegt, was, wie und wann wer etwas tut. Insgesamt bin ich sehr zufrieden mit meinem neuen Team. Die Entwicklung lief reibungslos!

PC ACTION Ihr legt sehr viel Wert auf eine spannende Geschichte und das in Zeiten, in denen Online-Spiele ohne großartige Story Hochkonjunktur haben. Wieso?

KEVIN BIRKENFELD: Es ist sehr schade, dass Titel wie *Battlefield 2142* keine Kampagne anbieten. Das war auch der Grund, warum mir *Armed Assault* ins Haus kam. Leider hat mich aber die Kampagne mehr als enttäuscht. Deshalb wollte ich für *V.I.R.U.S.* eine neue entwerfen und dabei auf die Wünsche der Spieler eingehen. Somit ist im Endeffekt eine Kampagne entstanden, die mehrere Aspekte beinhaltet: Taktik, Erfahrung und spielerische Freiheit.

PC ACTION Wieso schreibt ihr den Namen der Mod mit Punkten, also *V.I.R.U.S.* und nicht einfach Virus? Nur der Coolness wegen?

KEVIN BIRKENFELD: Sicherlich auch der Coolness wegen, aber hauptsächlich deshalb, weil man erst zum Ende erfährt, was wirklich dahintersteckt.

PC ACTION Die Hauptcharaktere sind alle männlich. Habt ihr was gegen Frauen?

KEVIN BIRKENFELD: Ja, wir haben was gegen Frauen [lacht]. Nein. Mal ehrlich, es ist einfach so, dass man schlecht Synchronsprecher für weibliche Stimmen findet.

PC ACTION Gehört ihr auch zu den Typen, die den ganzen Tag nichts anderes machen als Ballerspiele zocken, nicht in die Schule gehen und deren deutsche Rechtschreibung Augenkrebs verursacht?

KEVIN BIRKENFELD: Nein, auf keinen Fall! Ich denke, das ist eine komplett falsche Entwicklung der Jugend. Ich kann es mir leider nicht leisten, die Schule nicht zu besuchen! [lacht] Von Ballerspielen halte ich nichts. Es muss ein gewisser Anspruch bestehen, sonst werfe ich das Spiel nach circa zehn Minuten in die Ecke. Wenn ich schon Zeit habe, werkle ich an meinen Projekten oder daddle mit ICQ durch das Internet.

PC ACTION Wie steht ihr als Spieler und Modder zur „Killerspiele"-Diskussion?

KEVIN BIRKENFELD: Ich kann es ganz kurz halten: „Killerspiele" gibt es nicht. Das ist beleidigend für Leute, die sich lange mit Spielen aufhalten und Tage oder Jahre in sie investieren. Wenn die Politiker meinen, den Erwachsenen vorschreiben zu können, was sie zu tun und zu lassen haben, dann ziehe ich in die Schweiz! Man sollte das Problem nicht beim nächsten Videospiel suchen, sondern eher bei Drogen, Waffen, Eltern und dem Freundeskreis.

PC ACTION Was bastelt ihr als Nächstes für uns?

KEVIN BIRKENFELD: Wir haben eine Erweiterung zu *V.I.R.U.S.* in Aussicht! Nennt sich *V.I.R.U.S.: Armageddon Rising.*

Die Gegner sind ähnlich intelligent wie schon in *Far Cry* und verschanzen sich gern mal. Diesen Typen überraschen wir hinter einem Stapel Kisten.

»Der Heckenschütze erschoss versehentlich die Wiese.«

EXKLUSIV! FAR CRY

Drucksache

AUF DVD VIDEO



AUF AB-18-DVD VIDEO

Fünf Minuten bis die Bombe platzt – oder Sie als strahlender Held dastehen. So oder so, die Zeit ist knapp.

HELL IN PARADISE | Was kann man alles in fünf Minuten tun? Ein Ei kochen und es aufessen, eine Fünf-Minuten-Terrine zubereiten, einen Quickie auf dem Küchentisch abwickeln oder eine Insel nach einer Bombe absuchen und sie entschärfen. Weil alles außer der Sache mit der Bombe langweilig ist, tun Sie genau das in der *Far Cry*-Mod *Hell in Paradise*. Wie jetzt? Die Mod ist nur fünf Minuten lang? Genau, aber diese Zeit hat es richtig in sich und außerdem hält Sie niemand davon ab, das Abenteuer ein zweites oder drittes Mal zu spielen, um mehr von der Insel zu sehen.

RETTUNG FÜR DEN RETTER

Aber der Reihe nach ... Im ersten Kapitel von *Hell in Paradise*, das Sie exklusiv auf unserer DVD finden, erleben Sie *Far Cry*-Held Jack Carver mal von einer anderen Seite. Als heruntergekommenes Wrack liegt er zu Beginn mit dem Gesicht in einer Pizza. Aber die Rettung naht, denn zwei geheimnisvolle Männer haben einen neuen Auftrag für den Ex-Heroen. Er soll die eingangs erwähnte Bombe entschärfen. Die befindet sich *Far Cry*-typisch auf einer schönen tropischen Insel. Lassen Sie sich von der umwerfenden Optik aber nicht ablenken, sonst ist eine gewaltige Explosion das Letzte, was Sie zu Gesicht bekommen. Um schnell am Ort des Geschehens anzukommen, schwingen Sie Ihren Hintern auf einen neuen Jet-Ski und brettern damit über die Wellen. Selbstverständlich klemmen Sie sich auch hinter das Steuer eines Jeeps, mit dem Sie den vielen Feinden Ihre fantastischen Fahrkünste hautnah demonstrieren. Am Ende wartet dann die scharfe Bombe darauf, dass Sie sie befummeln.

AUF DIE LÄNGE KOMMT ES AN

Hell in Paradise mag zwar so kurz sein wie die Aufmerksamkeitsspanne deutscher Hauptschüler, dennoch macht genau dieser Druck, unter dem Sie die ganze Spielzeit über stehen, einen gewissen Reiz aus. Trotzdem wünschen wir uns für die Fortsetzungen ein längeres Vergnügen. Andreas Bertits

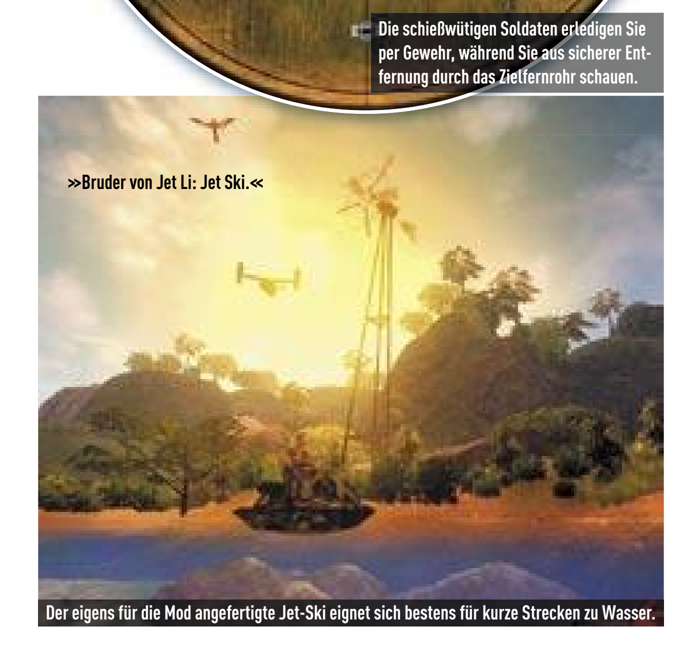
Info: http://hellinparadise.ten.lt

Far Cry: Hell in Paradise

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Far Cry v 1.4
GRÖSSE IN MEGABYTE:	78
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

»Wiegt nicht viel: Fadenkreuz.«

Die schießwütigen Soldaten erledigen Sie per Gewehr, während Sie aus sicherer Entfernung durch das Zielfernrohr schauen.



»Bruder von Jet Li: Jet Ski.«

Der eigens für die Mod angefertigte Jet-Ski eignet sich bestens für kurze Strecken zu Wasser.

GRATISSPIELE DES MONATS!



Die Blondine spielt den Ball mit ihren Brüsten über das Netz.



Robert Foster versteckt sich in einer Sicherheitszentrale.

Richtig reinballern

In *Beneath a Steel Sky* könnten Sie erschossen werden, bei *Boobie Beach* echte Stielaugen bekommen.

Es gibt schon richtig arme Schweine. Nicht nur im Schnitzeltopf, sondern auch unter den Menschen. Robert Foster ist so ein Typ. Er ist auf der Flucht und schleppt die Überreste seines besten Kumpels im Rucksack mit sich herum. Bloß gut, dass es sich dabei nur um die Hauptplatine seines getoasteten Roboters Joey handelt. Im düsteren, gleichzeitig aber witzigen Grafik-Adventure *Beneath a Steel Sky* übernehmen Sie die Kontrolle über den Burschen. Die Geschichte des Helden ist in ferner Zukunft angesiedelt. Die Menschen leben zusammengepfercht in wenigen Großstädten, unterdrückt von einem Überwachungsstaat. Foster wurde aus der sogenannten GAP entführt, einer der wenigen kleinen unabhängigen Siedlungen außerhalb der Megastädte, und muss nun auf der Flucht vor Sicherheits-Commander Reich um sein Leben kämpfen. Im klassischen Point-&-Click-Adventure sacken Sie Gegenstände ein und kombinieren die ergatterten Dinge im Inventar oder an den Interaktionspunkten (Hotspots) der Schauplätze. So rätseln Sie sich von der Spitze der Stadt in 120 Meter Höhe langsam aber sicher in Richtung Bodenebene, um fliehen zu können und das Geheimnis Ihrer Entführung und das der Stadt zu lüften. Wenn Sie nicht vorher ins Gras beißen, denn im Spiel können Sie durchaus den Pixel abgeben. *BASS* ist ein Spiel von Revolution Software (*Baphomets Fluch*-Reihe), erschien 1993 für Amiga und ein Jahr später für PC. Auf aktuellen PCs starten Sie das Spiel am besten durch die Emulator-Software *ScummVM* von unserer DVD. Beachten Sie bitte unbedingt die Readme-Datei! Bei *Boobie Beach*, unserem zweiten Gratisspiel, jonglieren Sie mit 13 schicken Bällen. Zwölf davon gehören den sechs prächtig gestalteten Pixelschönheiten und sind paarweise in den englischen Größen large, big und huge nur dürftig von Stofffetzen verhüllt. Am Strand balgen sich die Pixelmädels – von den Pfeiltasten gelenkt – um einen Volleyball. Durch Flitzen von links nach rechts und rechtzeitiges Abheben schubsen Sie den Ball mit dem wippenden Vorbau übers Netz, um ihn auf der Gegenseite im feuchten Nass zu versenken. Sie treten in Einzelmatches oder im Turniermodus gegen Computergegner an oder zeigen einem Kumpel zu zweit an einem PC, wo Barthel die Bälle holt. Marc Brehme

Info: www.revolution.co.uk | www.boobie-soft.com

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Schwer in Ordnung

Das offizielle Add-on lässt auf sich warten. Bis dahin sorgt diese Modifikation für knifflige Herausforderungen.

CLASH OF CIVILIZATIONS | 1104 nippelte Robert de Beaumont ab, der Zweite Earl of Leicester. Okay, das müssen Sie nicht wissen. Viel wichtiger ist, dass das Szenario der *Medieval 2: Total War*-Mod *Clash of Civilizations* in eben diesem Jahr beginnt. Eine neue Einzelspieler-Kampage steht als kleine oder große Variante ebenso wie alle Nationen außer Azteken, Mongolen und dem Vatikan zur Wahl. Die Spielbalance wurde in vielen Aspekten verändert. So entspricht etwa eine Spielrunde nun einem ganzen Jahr und es ist die Massenproduktion von Einheiten möglich. Genial! Unser Tipp, um das türkische Flair der Mod zu perfektionieren: Ziehen Sie sich neben dem Spielen einen fetten Döner rein. Mahlzeit! Marc Brehme

Info: www.totalwar-turkiye.com



Die dänische Kavallerie setzt sich erbittert gegen das Heilige Römische Reich zur Wehr.



Die spanische Armee trifft am Fuße der Pyrenäen auf eine Division portugiesischer Speerträger.

Medieval 2: Total War - Clash of Civilizations

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Medieval 2: Total War
GRÖSSE IN MEGABYTE:	126,5
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

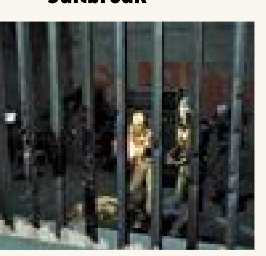
LIES MICH!

The Battle for Numenor

Die Schlacht um Mittelerde 2: Der Aufstieg des Hexenkönigs | Sie haben den Aufstieg des Hexenkönigs gemeistert und es dürstet Sie nach neuen Aufgaben? Dann empfehlen wir Ihnen die Modifikation *The Battle for Numenor*, die dem Add-on mit Numenor ein voll spielbares neues Volk für Skirmish- und Mehrspielerpartien hinzufügt. Nach der Installation erwarten Sie sechs neue Einheiten, vier frische Helden und aktuelle Gebäude sowie eine verbesserte künstliche Intelligenz und Änderungen an der Spielbalance. Eine Kampagne steht noch in den Sternen. (MB)

Info: www.the-battle-for-numenor.tk GUT

Jailbreak



Half-Life 2 | In der Mehrspieler-Mod *Jailbreak* für *Half-Life 2* landen umgelegte Mitspieler nicht auf dem virtuellen Friedhof, sondern in den Gefängniszellen der gegnerischen Basis. Sitzt ein Team komplett hinter Gittern, ist die Runde beendet. Allerdings können Kollegen die Gefangenen befreien, wenn sie sich bis zum Knast in der Basis der Kontrahenten vorkämpfen. *Jailbreak* für *HL2* bietet in der Version 0.2 (15 Megabyte) mit der U-Bahn und einer Stadt zwei Schauplätze. (MB)

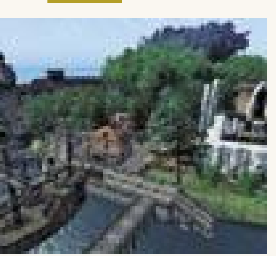
Info: http://jbsource.planethalflife.gamespy.com SEHR GUT

Cooperation 1.20

Half-Life 2 | Man kann viele Dinge zusammen machen: mit dem Auto rumheizen, Eis schlecken, auspennen – oder den Einzelspielerpart von *Half-Life 2* daddeln. Bereits in Ausgabe 2/07 schwärmten wir Ihnen vor, wie genial sich Letzteres mit der *HL2*-Mod *Cooperation* bewerkstelligen lässt. In der brandneuen Version 1.2 stehen sogar satte 34 Karten und 24 Spielermodelle zur Wahl. Außerdem schaufelt die Installation nun auch die Modifikationen *Mistake of Pythagoras*, *Minerva Metastasis* und *Coastline to Atmosphere* für kooperative Kämpfe auf Ihre Festplatte. (MB)

Info: www.hl2cp.com SEHR GUT

AUF DVD Marodan Osdakal



TES 4: Oblivion | Aufgemerkt! Wir präsentieren die Version 2.01 der umfangreichen Questmod *Marodan Osdakal* für *Oblivion*. Die läuft jetzt auch mit dem Add-on *Knights of the Nine* und aktuellem Patch und schraubt die Spielzeit durch drei neue Quests in die Höhe. Statt der rund acht Stunden in der ursprünglichen Version 1 haben Sie jetzt gut zehn Stunden in der mit zwei neuen Dungeons umgestalteten Stadt zu tun. Genial! (MB)

Info: www.scharesoft.de SEHR GUT

AUF DVD Damage Meters

World of Warcraft | Wissen ist Macht. Vor allem, wenn Sie sich in einer Raid-Gruppe (Schlachtzug) durch die Lande kloppen. Mit *Damage Meters* behalten Sie den verursachten Schaden des Spielers und der Gruppe sowie die Heilung im Blick. Die Werte verteilen Sie auch per Chat an Ihre Raid-Kollegen oder zaubern mit zwei Mausklicks Statistiken auf den Bildschirm. (MB)

Info: www.buffed.de SEHR GUT

NEVERWINTER NIGHTS 2

Ordentlich eingeschifft



»Für Blinde: Seehund.«

Auf hoher See bekommen Sie es mit feindlichen Schiffen zu tun, die Sie mit feurigen Geschossen attackieren.

Auf hoher See fechten Sie in diesem spannenden Abenteuer um die Zukunft eines Fantasyreiches.

STORMCHASER | Herzlich willkommen im Fantasyland Eldos. Auch hier gibt es wieder eine Menge für mutige Helden zu tun, vor allem, da gerade eine politische Wandlung stattfindet. Mit etwas Geschick bestimmen Sie im Verlauf der auf mehrere Kapitel ausgelegten Modulreihe sogar die Gestaltung des Reichs mit. Wenn das nicht Motivation pur ist, wissen wir auch nicht weiter. In der ersten Episode *Stormchaser* sind Sie auch per Schiff unterwegs, das Sie sogar selbst steuern, heftige Auseinandersetzung hoch zu See inklusive. Super! Andreas Bertits

Info: www.nwvault.ign.com

Neverwinter Nights 2: Stormchaser

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Neverwinter Nights 2 v. 1.04
GRÖSSE IN MEGABYTE:	46,8
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

HALF-LIFE 2

Endlich steinreich

Heute wie schon vor Urzeiten beliebt: Keulen Sie Ihrem Gegner doch mal wieder einen!



»Spielt jetzt Baseball: Axel Schulz.«

Mit einer Knochenkeule schlagen wir einem feindlichen Neandertaler auf die Rübe.

PALEOLITHIC REVOLUTION | Wenn Sie sich bei diesem Mod-Namen die Zunge brechen, sagen Sie doch einfach: Revolution in der Altsteinzeit. Dafür steht nämlich das Wort Paläolithikum. Gott, sind wir intelligent! Wo waren wir stehengeblieben? In dieser Totalkonvertierung für *Half-Life 2* ballern Sie sich kein Blei zwischen die Rippen, sondern Steine auf die Murmel oder hauen sich Knochen auf die Fellmütze. Wahlweise spielen Sie aufseiten der Neandertaler oder Cro-Magnon-Menschen. Grundsätzlich geht es darum, das Verbreitungsgebiet Ihres Stammes auszudehnen. In der Mod erobern oder verteidigen Sie im Spielmodus Domination bestimmte Punkte auf der Karte, die an roten oder blauen Totenschädeln erkennbar sind. An diesen Punkten machen Sie auf Bob der Baumeister und pflanzen Verteidigungsanlagen in die Botanik. Diese ziehen Sie aus herumliegenden Steinen hoch, die Sie eben nicht nur als Wurfgeschosse missbrauchen und Widersachern auf den Wanst ballern. In der bei Redaktionsschluss aktuellen Beta-Version stehen bisher allerdings nur wenige Karten zur Verfügung. In späteren Versionen der Mod soll sich das ändern, ebenso sollen Sie dann auch Gebäude bauen können. Marc Brehme

Info: http://paleoent.com

Half-Life 2: Paleolithic Revolution

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	44,8
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

AHOI, BROWSE!

www.gamesdynamite.de gamesdynamite

Das lässt sich einrichten!

In *Casual Town* sind Sie Bürger einer virtuellen Stadt und peppen Ihre Bude kräftig auf.

Las Vegas ist out – *Casual Town* (www.casualtown.com) ist in. Das neue Spiel der österreichischen Browserspieleschmiede Crafty Studios bietet vor allem eins: Unterhaltung. In *Casual Town* schlurfen Sie als Stadtbewohner durch die virtuellen Lande und besitzen ein eigenes Haus, das Sie in IKEA-Manier mit individuellen Möbelstücken bepflanzen. Alle Spieler leben in der virtuellen Stadt und konkurrieren miteinander um die höchste Punktzahl. Integrierte Möglichkeiten für Bewertungen und Kommentare tragen dazu bei, dass sich alle Einwohner aktiv am Geschehen und der Weiterentwicklung der Stadt beteiligen.
Punkte sammeln Sie in *Casual Town* nicht mit dem Überfahren roter Ampeln, sondern mit Gelegenheitsspielen. Die sogenannten Casual Games bilden das Herz des Browserspiels. Bei Redaktionsschluss waren *Mahjongg*, *Fan Cards* und *Drop Down* (ähnlich *Tetris*) im Angebot, bei denen Sie je nach Erfolg Punkte bunkern. Weitere Minispielchen, die Sie natürlich auch in Mehrspielerduellen ausfechten können, sind in Planung. Wie die flauschige junge Muschi aus der Whiskas-Werbung ist die Grafik von *Casual Town* auffallend niedlich gestaltet. Das Entwicklerstudio bastelte alle Grafiken selbst und baute außerdem ein spielinternes Radio (Casual Radio) ein, das Musik, Entertainment und Infos für alle Mitspieler bündelt. Respekt!
Sie sehen schon: Jenseits der üblichen Weltraumschlachten und Fußballpartien im Browser bietet *Casual Town* besonders eine Anlaufstelle für weibliche Mausklickerinnen. Und das macht sich – wie in einer Nacktputz-Autowäsche – besonders durch einen überdurchschnittlich hohen Frauenanteil bemerkbar. Entwickler Ronald Haider betonte im Interview mit dem Onlinespiele-Portal Gamesdynamite den daraus entstehenden Flirtfaktor und ist der Ansicht, dass dieser den Faktor von *Devilfight* „noch toppt". *Casual Town* lutscht Ihnen monatlich sechs Euro aus der Tasche und verbannt damit die sonst üblichen Premium-Account-Vorteile. Empfehlen Sie das Spiel weiter, spielen Sie zur Belohnung eine Woche für lau. Derzeit sind rund 700 Mitgliedschaften aktiv. Ob sich ein rein kostenpflichtiges Browserspiel wie *Casual Town* durchsetzen kann, bleibt abzuwarten. Das Potenzial hat es. Dr. Andreas Lober

Info: www.casualtown.com



»Ein Puppenhaus ist gemeinhin auch als Eros-Center bekannt.«

In diesem Bildschirm richten Sie sich Ihre virtuelle Bude häuslich ein. *Die Sims* lassen grüßen.

BATTLEFIELD 2

Schiffe verschenken



»Das Traumschiff brauchte Stunt-Doubles für die stürmischen Szenen.«

Die fünf neuen Schiffe stammen aus der Dreadnought-Ära und liegen auf einer der vier Inselkarten vor Anker.

Peppen Sie Ihr *Battlefield 2* mit neuen Kähnen auf, die Sie in spannende Seeschlachten schicken.

BATTLESHIP | Bei Schiffe versenken denken Sie wahrscheinlich zuallererst an Ihre Kindheit, dann an Pearl Harbor und ganz sicher lange nicht an *Battlefield 2*. Das könnte sich jedoch schnell ändern. Die Jungs vom Team Frontline18 erweitern EAs Mehrspieler-Shooter nämlich um eine ganze Latte seetaugliches Material, mit dem Sie sich auf vier Insel- und zwei Hochseekarten nach Herzenslust austoben dürfen. Die Schiffe entstammen der sogenannten Dreadnought-Ära, also der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Sie verbringen Ihr Seefahrerleben entweder als Kapitän oder in einem der Bord-Geschütztürme – alternativ steigen Sie ins Cockpit eines Flugzeugs und bombardieren gegnerische Kähne aus der Luft. Die Modder von *Battleship* haben es sich zur Aufgabe gemacht, möglichst viel Material aus dem Ersten Weltkrieg in die Welt der Computerspiele zu beamen. Nebenbei arbeiten sie an Projekten wie *The Great Trench War* oder *Battlefield 1918*. Jürgen Krauß

Info: www.battlefield1918.de

Battlefield 2: Battleship

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Battlefield 2, Patch 1.41
GRÖSSE IN MEGABYTE:	240
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	GUT

LIES MICH!

AUF DVD Modsammlung

TES 4: Oblivion | Wir können es nur immer wieder betonen: Unsere Leser sind die Besten. So ließ sich Silvio Pfennigsdorf von unserem *Oblivion*-Sonderheft (Ausgabe 2/06) inspirieren und schnürte extra für uns ein schickes Modpaket. Zahlreiche Aufgaben, Dutzende Gegenstände, Waffen und Rüstungen, vier neue Charaktere, ein Einhorn als Reittier und und und ... Das sollte Ihr Abenteurerherz höherschlagen lassen! (JK)

Info: www.elderscrolls.com — SEHR GUT

Wargames: Zero - Hour

Command & Conquer: Generäle – Die Stunde Null |



Die erste öffentliche Beta-Version der Mehrspieler-mod *Wargames: Zero - Hour* ist erschienen. In der Mod kloppen sich die Parteien N.O.R.A.D. (North American Aerospace Defense Command) und W.O.P.R. (War Operations Plan Response). Die N.O.R.A.D. versucht, die Menschheit vor der von einem Supercomputer kontrollierten W.O.P.R. zu schützen. In der Beta probieren Sie die komplette Armee der N.O.R.A.D. aus. Neben der Mod (29,5 Megabyte) wartet auf der Mod-Webseite ein zusätzliches Musik-Paket auf Ihren Mausklick. (MB)

Info: http://wargameszh.cncreneclips.com — GUT

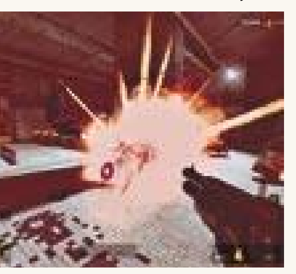
AUF DVD Mammouth Party

Half-Life 2 | Die Modifikation schickt Sie in eine knallbunte Comicausgabe der Steinzeit. Sechs Clans streiten sich um das seinerzeit wichtigste Nahrungsmittel – das Mammut. Wie Sie die Mahlzeit auf den Tisch bringen, bleibt Ihnen überlassen. Entweder gehen Sie mühsam auf die Jagd, stellen dem urzeitlichen Ungetüm hinterlistige Fallen oder mopsen das begehrte Fleisch von einem der anderen Clans. Guten Appetit! (JK)

Info: http://mammouthparty.free.fr/en — BEFRIEDIGEND

AUF DVD Decloak Source

Half-Life 2 | Der Traum eines jeden Pubertierenden ist es, sich



unsichtbar machen zu können. In *Decloak Source* ist das kein Problem. Allerdings sind Ihre Gegner mit Anti-Unsichtbarkeits-Taschenlampen ausgerüstet, was dank begrenzter Energie spielerisch ziemlich spaßig ist. Allerdings nimmt es dem Traum an sich seinen Reiz. Aber wer hat in der Damenumkleide schon eine Taschenlampe griffbereit? (JK)

Info: www.ornetwork.org/decloak — SEHR GUT

AUF DVD Sprachpaket-Update-Paket

Titan Quest: Immortal Throne | Wenn Sie sich öfter in internationale *Titan Quest*-Partien stürzen oder Gegenstände tauschen, sollten Sie das von Verleger THQ veröffentlichte Sprach-Update-Paket installieren. So wird die deutsch lokalisierte Version des Add-ons *Immortal Throne* zusätzlich mit englischer Text- und Sprachausgabe versehen. Die gemeinsame englische Bezeichnung vereinfacht die Verständigung. Kapiert? (MB)

Info: http://it.titanquest.de — SEHR GUT

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Hab keine Höhlenangst!



»Förster entsetzt: Kiefer verschwunden.«

Im dunklen Verlies stellt sich uns ein Zombie in den Weg, den wir mit unserem Katana aus dem Weg räumen.

In einem finsteren Verlies lauert das Grauen. Merzen Sie es in diesem Abenteuer ein für alle Mal aus.

DOOM | Bei einem unserer ausgedehnten Streifzüge durch die Flora Cyrodiils stellt sich uns ein brennendes Höllenschaf in den Weg. Als gewiefte Abenteurer wissen wir natürlich sofort, dass hier ein spannendes Erlebnis auf uns wartet. Schnell überrumpeln wir das Ungetier und machen uns an der Tür zu schaffen, die das Vieh zu verteidigen versuchte. Zwölf abgebrochene Dietriche später stellen wir uns aber langsam die Frage: Woher bekommen wir den passenden Schlüssel? Eine halbverweste Leiche neben der Pforte liefert darauf den entscheidenden Hinweis. Das Ding ist in Skingrad, nur hat irgendein Vollidiot es verschluckt. Einen postmortalen chirurgischen Eingriff später hat die widerspenstige Tür keine Chance mehr. Doch schon nach wenigen Schritten droht ein konfuses Teleportationsrätsel den Spaß zu verderben. Unser guter Rat: Beißen Sie sich durch, es erwartet Sie eines der einfallsreichsten *Oblivion*-Verliese. Jürgen Krauß

Info: www.tes-oblivion.de

The Elder Scrolls 4: Oblivion – Doom

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	TES 4: Oblivion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	0,5
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Das ist der Löwenanteil



»Gastauftritt: Niki Lauda.«

Wieder einmal lechzen zahlreiche Untote in düsteren Kerkern danach, uns das virtuelle Leben zu nehmen.

Erledigen Sie den untoten Richard Löwenherz und schnappen Sie sich Ihre Belohnung in Form eines schnieken Schwertes!

DIE LEGENDE UM LÖWENHERZ | Zwar haben Richard Löwenherz und die Artus-Sage mit *Oblivion* ungefähr so viel zu tun wie die PC ACTION mit Volkstanz, für eine nette Mission und eine schicke Waffe drücken wir aber gern mal ein Auge zu. Sie stürmen das Grab von Löwenherz im Palast-Bezirk der Kaiserstadt, zerlegen einige Skelette, besiegen den Geist des Sagenkönigs und ziehen anschließend das Schwert der Rache aus einem Stein. Das zuletzt Genannte ist eigentlich die Aufgabe von König Artus, der ist aber nicht dabei. Jürgen Krauß

Info: www.tes-oblivion.de

The Elder Scrolls 4: Oblivion – Die Legende um Löwenherz

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	TES 4: Oblivion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	0,5
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

In Episode 6 (Maggot Wood) springt Ihnen ein Maggot vor die Flinte. Auch die Bäume lassen sich in ihre Einzelteile zerlegen.



DOOM 3

Sechs umsonst

Schöner als schnöder Beischlaf sind die sechs genialen *Doom 3*-Episoden von Cold-T. Überleben Sie die Mosterhatz?

MAKE IT TO MORNING | Im schummrigen Dämmerlicht kurz vor dem rettenden Sonnenaufgang rüsten wir uns für die nächste Angriffswelle. Wir laden die wenigen verbleibenden Patronen in unsere Schrotflinte und beten, dass dies die letzte Gruppe an Imps, Dämonen und sonstigem Höllegetier sein möge. Falls nicht, sieht es finster für uns aus, unsere Gesundheitsanzeige neigt sich dem Ende entgegen. Ein unheilvolles Knistern erfüllt die Luft. Es geht los! Das Spielprinzip der unter *Doom 3*-Fans sicherlich bekannten Mod-Reihe *Make it to Morning* ist simpel: Überleben Sie bis zum Sonnenaufgang. Aber ganz so einfach ist es nicht. Die sechs Episoden der Serie sprudeln nämlich förmlich über vor dämonischen Kreaturen, die Ihnen im Schutze der Dunkelheit ans Leder wollen. Patronen, Erste-Hilfe-Kästen und vor allem Licht sind dagegen spärlich gesät. Zu Spielbeginn decken Sie sich zwar mit reichlich Knarren und Schießpulver ein, jedoch dauert es eine Weile, bis die ersten Sonnenstrahlen die ansehnlichen Schauplätze erhellen. Der sechste Teil, *Maggot Wood*, fällt ein wenig aus dem abenteuerlichen Rahmen. Wegen des fehlenden Tag-Nacht-Zyklus nimmt der Horror hier kein Ende. Wermutstropfen: Selbst auf kraftvollen Monster-Rechnern zollen Sie der zerstörbaren Umgebung Tribut: Die Mod dümpelt stellenweise mit fünf Bildern pro Sekunde vor sich hin. Hauen Sie alles kurz und klein, läuft *Make it to Morning* wieder flüssig wie der Gerstensaft in Kollege Brehmes Schlund. In den Genuss des Spektakels kommen nur Besitzer der in Deutschland nicht erschienenen *Doom 3*-Erweiterung.

Jürgen Krauß

Dieser Zsec zerfällt in Episode 5 (Alcatraz) nach unserem Beschuss zu Staub.

Info: www.makeittomorning.co.uk

Doom 3: Make it to Morning

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Doom 3, Patch 1.3, Erweiterung
GRÖSSE IN MEGABYTE:	179
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Ein Tentacle-Commando hat uns in einem Gang überrascht. Gegen unsere Chaingun hat er aber keine Chance.

HALF-LIFE 2

Ein Fall für zwei



Auf der Treppe zur Galerie stellt sich uns ein russischer Soldat in den Weg.



Sie sind zu spät. Der Wissenschaftler wurde niedergeschossen, der General entkommt vorerst.

Als Agentenduo jagen Sie zu zweit russische Bösewichte. Ballern und rätseln Sie mal im kooperativen Modus!

THE FIONA PROJECT | Während des Kalten Krieges züchteten die Russen einen fiesen Virus. Nur das Mädchen Fiona hat die Versuche überlebt und trägt nun die tödliche Gefahr und das gleichnamige Virus in sich. Amis und Engländer schicken natürlich keine Blumen, sondern die Agenten Damian und Kat, um das Mädchen zu finden und den verantwortlichen russischen General zur Strecke zu bringen. Nach der Installation der kooperativen Mod suchen Sie sich einen Mitspieler und ab geht die Luzi. Vor dem Nabokov Palast empfangen russische Soldaten Sie sofort mit Bleikugeln. Während Damian eine Schrotflinte auspackt, antwortet die rothaarige Kat mit dem Maschinengewehr. Nach dem ersten Feuergefecht haben Sie Zeit, sich an die schwarz-weiße und kontrastreiche Optik zu gewöhnen, die nur von blutroten Pixeln durchbrochen wird, um Gegner, Treffer und Ausgänge anzuzeigen. So erinnert die Mod optisch an den Film *Sin City* und lässt es auch sonst ordentlich krachen. Bei der Behandlung mit der Schrotflinte lassen die Pixelgegner nicht nur kräftig Lebensenergie, sondern auch Körperteile. Spielfiguren (auch Sie!) fackeln ab, wenn der Feind Sie mit Granaten beschenkt. Sie suchen hinter Kisten Deckung und verschnaufen dort ein paar Sekunden, dann lädt sich Ihre Gesundheit wieder auf. Gucken Sie dann am besten mal auf den Gebäudeplan, der Ausgänge und Gegner anzeigt. *The Fiona Project* würzt das Ballervergnügen mit einigen mehr oder weniger innovativen Rätseln. So suchen Sie etwa Türschlüssel – gähn. Oder öffnen durch Umlenken eines Laserstrahls eine Tür – cool! Kommt der Pixeltod Sie holen, steigen Sie wieder ins Geschehen ein, nachdem Ihr Partner den Raum allein von den Feinden gesäubert hat. Blöd nur, wenn danach Gegner wegen eines Programmfehlers plötzlich unsichtbar sind und das Beenden des Levels dadurch schwerfällt. Die actionreiche und erfrischend andere Mod bietet aber ein überraschendes Ende und sogar Gamepad-Unterstützung. Marc Brehme

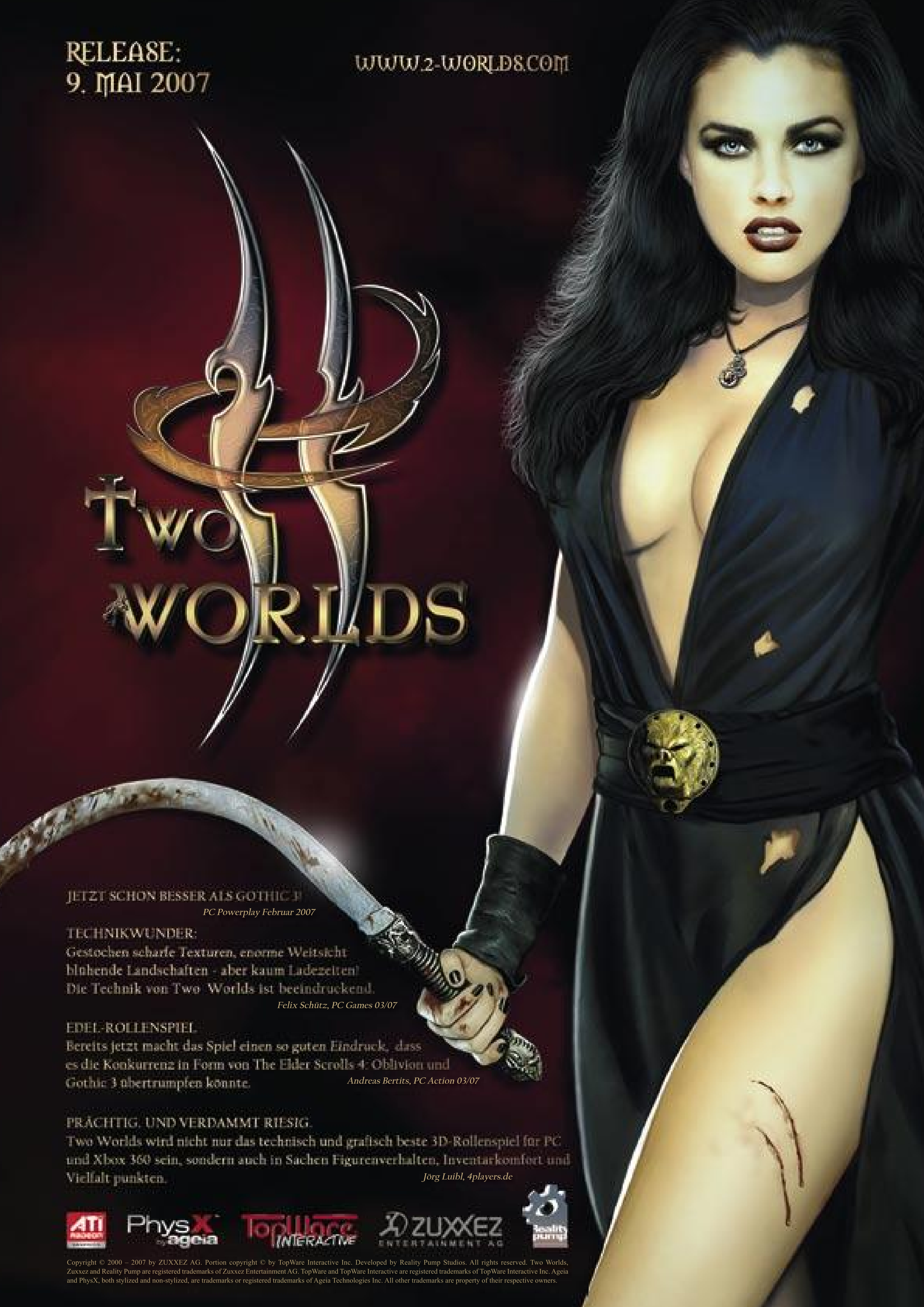
Info: http://thefionaproject.com

Half-Life 2: The Fiona Project

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	255,7
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S'N DA?
SPIELE UND MODS		
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Spieler finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles, und das finden wir schön!
Alles	www.demonews.de	Wenn man alles sucht und nie was findet, kann diese Seite weiterhelfen. Wir stehen drauf!
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 2	www.battlefield2.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle spielen!
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasy-Welt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
GTA: San Andreas	www.gtainside.de	Alles zu *GTA: San Andreas* und den Vorgängern der *Grand Theft Auto*-Serie. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Webseite richtig.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf der übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höherschlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Webseite ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Max Payne 2	www.mpzone.de	Weil das *Max Payne 2*-Abenteuer extrem kurz ist, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Webseite für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für das Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	http://splintercell.unrealx.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de	Alles, was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für *Oblivion* gibt, dann auf dieser deutschen Fan-Seite.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
Wolfenstein: Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
World of Warcraft	www.buffed.de	Bietet die größte deutsche Datenbank für *WoW* sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen.


RELEASE:
9. MAI 2007
WWW.2-WORLDS.COM
Two Worlds
JETZT SCHON BESSER ALS GOTHIC 3!
PC Powerplay Februar 2007
TECHNIKWUNDER:
Gestochen scharfe Texturen, enorme Weitsicht
blühende Landschaften - aber kaum Ladezeiten!
Die Technik von Two Worlds ist beeindruckend.
Felix Schütz, PC Games 03/07
EDEL-ROLLENSPIEL
Bereits jetzt macht das Spiel einen so guten Eindruck, dass
es die Konkurrenz in Form von The Elder Scrolls 4: Oblivion und
Gothic 3 übertrumpfen könnte.
Andreas Bertits, PC Action 03/07
PRÄCHTIG. UND VERDAMMT RIESIG.
Two Worlds wird nicht nur das technisch und grafisch beste 3D-Rollenspiel für PC
und Xbox 360 sein, sondern auch in Sachen Figurenverhalten, Inventarkomfort und
Vielfalt punkten.
Jörg Luibl, 4players.de
ATI
PhysX by ageia
TopWare INTERACTIVE
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
Reality pump
Copyright © 2000 – 2007 by ZUXXEZ AG. Portion copyright © by TopWare Interactive Inc. Developed by Reality Pump Studios. All rights reserved. Two Worlds, Zuxxez and Reality Pump are registered trademarks of Zuxxez Entertainment AG. TopWare and TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. Ageia and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of Ageia Technologies Inc. All other trademarks are property of their respective owners.



Mädels, aufstehen, Spaß haben! Mit play vanilla geht's dem Alltag an den Kragen. Denn spannende Reportagen und inspirierende Berichte machen Appetit auf die faszinierenden Welten von PlayStation, Xbox, DS, Wii, iPod, Handy und PC. Also Mädels, ran an die Geräte, zeigt's den Kerlen! play vanilla – alles andere ist kalter Kaffee.

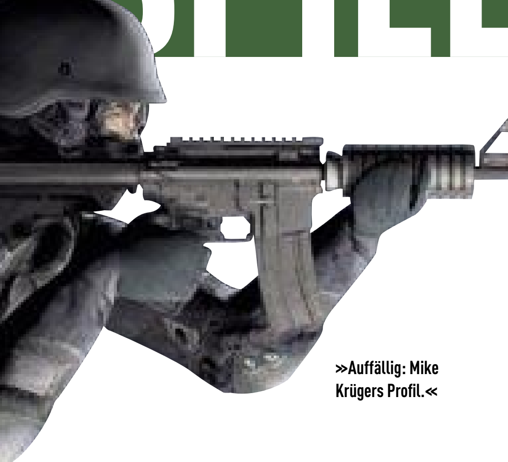
Jetzt überall bei den Frauenzeitschriften für nur € 1,90

www.playvanilla.de





SPIELETIPPS



»Auffällig: Mike Krügers Profil.«

Rainbow Six 3: Raven Shield

AUF DVD VOLL-VERSION

Die ^-**Zirkumflex-Taste** öffnet die Konsole. Geben Sie die genannten Cheats ein, um die erwünschte Wirkung zu erzielen. Tragen Sie den Code erneut ein, heben Sie den Effekt wieder auf.

Cheat	Wirkung
behindview	Verfolger-Perspektive
god	Gott-Modus
godteam	Gott-Modus für das eigene Team
godterro	Gott-Modus für die Feinde
godhostage	Gott-Modus für die Geiseln
godall	Gott-Modus für alle Charaktere
ghost	Durch Wände gehen
playerinvisible	Unsichtbarkeit
walk	Zum normalen Modus zurückkehren
fullammo	Volle Munition
demorec	Demo aufnehmen
stopdemo	Aufzeichnung stoppen
demoplay	Demo wiedergeben
toggleunlimitedpractice	Unendliches Spiel
togglethreatinfo	Missionsziele anzeigen
neutralizeterro	Alle Gegner eliminieren
disarmbombs	Etwaige Bomben werden entschärft
rescuehostage	Automatische Rettung etwaiger Geiseln
disablemorality	Moralwert ausschalten
callterro	Alle Terroristen rufen
tsprayfire	Terroristen schießen wild um sich
taimedfire	Terroristen feuern nur auf die Spielfigur
trunaway	Die Terroristen flüchten
rendspot	Die Aktionspunkte anzeigen
tnothreat	Terroristen agieren wieder normal
togglehostagethreat	Informationen zu den Geiseln anzeigen
showfov	Blickfeld einblenden
gundirection	Zielrichtung zeigen
route	Laufwege der Terroristen/ Geiseln verdeutlichen
killthemall	Alle NPCs sterben
killterro	Alle Terroristen sterben
killhostage	Alle Geiseln sterben
killrainbow	Alle Mitglieder des Rainbow-Teams sterben
killpawns	Alle Feinde sterben
quit	Das Spiel beenden

Titan Quest: Immortal Throne

Drücken Sie die **Escape-Taste** und anschließend auf **Inhalte freischalten**. Hier geben Sie die Codes ein. Die genannten Sets stehen Ihnen ab dem 30. Level zur Verfügung.

Code	Rüstungs-Set
373624	Panzerung von Gallien
437626	Panzerung der Germania
925678	Kluft des großen Händlers
274267	Shinobi Shozoku

The Elder Scrolls 4: Shivering Isles

Bevor Sie die Codes benutzen können, öffnen Sie die Konsole mit der ^-**Zirkumflex-Taste**. Jetzt geben Sie die Cheats ein und bestätigen mit der **Eingabetaste**. Für die eine oder andere Mogelei benötigen Sie eine sogenannte Referenz. Dazu klicken Sie auf das Zielobjekt. Beispiel: der Cheat **unlock**. Um ihn auszuführen, öffnen Sie die Konsole, markieren das Objekt mit dem Cursor und tragen abschließend den Code ein. Referenz-Cheats haben wir farbig gekennzeichnet.

Cheat	Wirkung
tgm	Gott-Modus anschalten
tcl	Ghost-Modus, durch Wände gehen/fliegen
tfc	Freie Kamera (für grandiose Screenshots)
tlb	Flutlicht einschalten
ts	Wetter- und Lichteinflüsse aus-/einschalten
tm	Menüs ein-/ausblenden
tfh	Hilfestellung
help	Liste der Konsolenbefehle
tmm 1	Alle Kartenmarkierungen einschalten. Jetzt können Sie mit einem einzigen Klick überall hinreisen.
caqs	Alle offenen Quests erfolgreich abschließen
killallactors	Bringt alle Lebewesen in der unmittelbaren Umgebung um. Besonders praktisch, wenn
Sie	von irgendeinem Gegner entdeckt worden
sind	und deswegen nicht schnell reisen können.
qqq	Spiel sofort beenden
unlock	Öffnet markierte Objekte, etwa Truhen, Türen und BHs
lock x	Sperrt das ausgewählte Schloss mit dem Level x ab
kill	Bringt das angeklickte Lebewesen um die Ecke; manche Charaktere sind nur bewusstlos.
resurrect	Ein versehentlich platt gemachter Feind wird wiederbelebt
disable	Angewählte Gegenstände oder Charaktere aus dem Spiel entfernen. Tipp: Klicken Sie auf Ihre Spielfigur und benutzen Sie den Cheat!
enable	Objekt wieder herzaubern.
payfine	Sämtliche Strafen zahlen. So landen Sie niemals im Gefängnis. Klicken Sie den eigenen Charakter an.

S.T.A.L.K.E.R.

Drücken Sie während des Spiels die ^-**Zirkumflex-Taste**, um die Konsole aufzurufen. Geben Sie **help** in die Kommandozeile ein, erhalten Sie prompt eine Liste sämtlicher Cheats, die Sie wiederum in die Kommandozeile eingeben und mit der **Eingabetaste** bestätigen.

Red Ocean

Öffnen Sie mit der ^-**Zirkumflex-Taste** die Eingabezeile (sie erscheint links unten auf dem Monitor). Sie tippen die Cheats ein und bestätigen mit der **Eingabetaste**.

Cheat	Wirkung
allcheats	Der ultimative Cheat (Gott-Modus, alle Waffen, volle Munition usw.)
godmode	Gott-Modus
Fullhealth	Volle Gesundheit
gimmeall	Alle Waffen
unlimitedammo	Munition geht niemals aus
upgradelaser	Besserer Laser
upgradeplasma	Bessere Plasmawumme
allkeys	Alle Türen unverschlossen

Sie müssen die Cheats in jedem Level neu eingeben.

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

Shivering Isles

Mit der *The Elder Scrolls 4*-Erweiterung *Shivering Isles* verschlägt es Sie in die Welt des Wahnsinns. Um sicherzugehen, dass Sie dabei einen klaren Kopf bewahren, lesen Sie unsere Spieletipps!

NOCH MAL VON VORN

Immer schön die Augen offen halten!

Da Sie die Shivering Isles sowohl mit einem bereits existierenden als auch mit einem neuen Charakter betreten können, erläutern wir Ihnen hier noch mal die grundlegenden Tipps zur optimalen Anpassung Ihrer Spielfigur. Sie können Ihren Helden zwar in verschiedene Richtungen entwickeln, prinzipiell lassen sich jedoch drei Hauptklassen festlegen: Krieger, Magier und Dieb. Welcher Weg für Sie der beste ist, hängt natürlich davon ab, auf welche Weise Sie Ihre Abenteuer meistern möchten. Wir ersparen Ihnen an dieser Stelle langwierige Erklärungen, welche Klasse für welches Verhalten besonders geeignet ist.

Der Krieger

Machen Sie sich als Krieger auf den Weg, empfiehlt es sich, zu Beginn eine der folgenden drei Rassen zu wählen:

Optimale Rassen für einen Krieger
Nordmann
Rothwardon
Ork

Nachdem das erledigt ist, wählen Sie das Sternzeichen Ihres Recken. Hier bieten sich drei ganz besonders an. Raten Sie doch mal, welches der folgenden Zeichen wie die Faust aufs Auge zu einem Krieger passt.

Die besten Sternzeichen für einen Krieger
Die Fürstin
Das Ritual
Der Krieger

Schon gut, war ja zumindest für unseren alternden Textchef nicht ganz leicht: Krieger! Jetzt haben Sie also einen Helden unter Ihren Fittichen. Nun gilt es, die Fähigkeiten optimal aufzuwerten – auf welche Sie im Laufe des Spiels besonderen Wert legen sollten? Gut steht's mit diesen:

Die wichtigsten Fertigkeiten für einen Krieger
Blocken (Attribut: Konstitution)
Stumpfe Waffen (Attribut: Stärke)
Schwertkampf (Attribut: Stärke)
Schwere Rüstung (Attribut: Konstitution)
Waffenschmied (Attribut: Konstitution)
Nahkampf (Attribut: Stärke)

Der Magier

So so, Sie möchten sich also der Magie verschreiben. Was dabei zu beachten ist, verraten wir nur allzu gern:

Optimale Rassen für einen Magier
Bretone
Hochelf
Dunkelelf

Die besten Sternzeichen für einen Magier
Der Magier
Der Atronach
Der Lehrling

Die wichtigsten Fertigkeiten für einen Magier
Zerstörung (Attribut: Willenskraft)
Wiederherstellen (Attribut: Willenskraft)
Illusion (Attribut: Charisma)
Beschwören (Attribut: Intelligenz)
Veränderung (Attribut: Willenskraft)
Mystik (Attribut: Intelligenz)
Alchemie (Attribut: Intelligenz)

Der Dieb

Sie schleichen gern durch die Dunkelheit, knacken für Ihr Leben gern Schlösser und sind zwanghaft kleptomanisch? Dann sollten Sie mal zum Arzt gehen! Alternativ leben Sie sich virtuell als Ganove aus. Die Grundpfeiler, um einen guten Dieb zu basteln:

Optimale Rassen für einen Dieb
Khajiiti
Waldelf
Argonier

Die besten Sternzeichen für einen Dieb
Der Dieb
Der Schatten
Der Turm

Die wichtigsten Fertigkeiten für einen Dieb
Sicherheit (Attribut: Geschicklichkeit)
Schleichen (Attribut: Geschicklichkeit)
Akrobatik (Attribut: Schnelligkeit)
Leichte Rüstung (Attribut: Schnelligkeit)
Schütze (Attribut: Geschicklichkeit)
Handelsgeschick (Attribut: Charisma)
Wortgewandtheit (Attribut: Charisma)

TRICKS UND KNIFFE

Bleiben Sie wach!

Shivering Isles bietet Ihnen mehr Möglichkeiten als das Hauptspiel *The Elder Scrolls 4*. So lassen sich viele der Aufgaben nicht nur auf eine Art lösen. Schauen Sie sich genau um, denn nicht immer ist die Lösung die beste, die Ihnen zuerst ins Auge springt – und schon gar nicht die einfachste. Sprechen Sie in der jeweiligen Region, in die Sie Ihre Aufgabe führt, unbedingt mit den Nichtspielercharakteren – immer und überall.

Die Chemie muss stimmen

In *Shivering Isles* gibt es über 30 frische Zutaten für Hobby-Alchemisten. Sollten Sie der Fraktion der Wurzelsammler angehören, ist wohl klar, dass Sie wie Sherlock Holmes die Vegetation unter die Lupe nehmen. Manche der neuen Bestandteile sind primär in Mania zu finden, andere wiederum treiben Sie vorrangig in Dementia auf. Wer den ultimativen Zaubertrank will, sieht sich in beiden Teilen der verrückten schönen neuen Welt ausführlich um – oder geht wie wir in die nächste Bar. Dennis Blumenthal



Viele der Aufgaben in *Shivering Isles* sind auf unterschiedliche Weise lösbar. Den Torwächter zum Beispiel besiegen Sie mithilfe seiner Mutter oder eines Jägers.



Die an *Morrorwind* erinnernde Vegetation der Inseln bietet zahlreiche neue Zutaten für Hobby-Alchemisten. Schauen Sie sich sowohl in Mania als auch in Dementia danach um.

Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben

Der vierte Teil von *Simon the Sorcerer* besticht durch seinen Humor und die abgedrehte Welt. Damit Sie sich stets zurechtfinden, liefern wir Ihnen die Komplettlösung zum Abenteuer.

REISEVORBEREITUNGEN

Aller Anfang ist leicht

Simon verbringt gerade mal ein paar Minuten daheim. Kein Wunder, gilt es doch, die Zauberwelt zu retten. Kaum wacht der Jungzauberer aus seinem Traum auf, geht das Abenteuer bereits los. Nehmen Sie die Milch (steht unter dem Tisch) und kombinieren Sie sie mit dem Schrank. Steigen Sie anschließend in das Möbelstück. Einige Sekunden später landet Ihr Stabschwinger in der Zauberwelt.

EIN ZWILLINGSBRUDER?

Das etwas andere Märchen

Sobald Sie aus dem Schrank steigen, heult Ihre vollbusige Bekannte Alix Ihnen die Ohren voll und macht mit Ihnen Schluss. Komisch, wo Simon doch gar nichts von einer Beziehung gewusst hat! Die einzig logische Erklärung: Es treibt sich wohl ein Doppelgänger herum, der sich fieserweise für Simon den Zauberer ausgibt. Nach dieser Erkenntnis sollten Sie den Holzfäller aufsuchen. Den Burschen trifft Ihr Held, wenn er von der Kreuzung aus links hinter den Zauberschrank läuft. Nehmen Sie dort den Gegenstand mit der Bezeichnung „Vorschlaghammer +2" mit. Nach der Unterhaltung geht's zurück zur Kreuzung und anschließend nach links (der Pfad vor dem Zauberschrank). Hier treffen Sie Rotkäppchens Familie. Der Zauberer soll mit dem Hausherren und anschließend mit der Göre reden. Jetzt benötigen Sie Infos über den Verbleib von Rotkäppchens Mutter. Aber wie in jeder Marktwirtschaft üblich, will das Mädel zuerst Bares sehen. Es hat seine schwarze Kappe an ein gemeines Karnickel verloren. Bringen Sie das Ding unbeschadet zurück! Begleiten Sie Rotkäppchen zur Kreuzung und sehen Sie sich den Karnickelbau an. Nachdem das Tierchen Simon angreift, stellt der Kerl fest, dass er das Fellohr wohl einfangen sollte. Rotkäppchen hat hierfür Tipps parat. Begeben Sie sich zum Holzfäller und anschließend zu Rotkäppchens Vater. Der ist Schreiner. Deshalb stellt es für ihn kein Problem dar, eine Holzfalle für das Killerkaninchen zu basteln. Nehmen Sie beim Schreiner auch den Löwenzahn mit. Stellen Sie anschließend die Falle neben dem Karnickelbau ab. Am Flussufer (südlich der Kreuzung) finden Sie ein totes Wildschwein. Tränken Sie den Löwenzahn im Blut des leblosen Tieres und kehren Sie zur Kreuzung zurück. Die blutdurchtränkte Blume ergibt eine schöne Kombination mit der Karnickelfalle. Prompt rennt das Tier aus seinem Versteck und verschwindet unter dem Holzkasten. Holen Sie aus dem Karnickelbau die schwarze Kappe und überreichen Sie sie dem Rotkäppchen. Rotkäppchens Mutter wartet anschließend an der Schreinerwerkstatt auf ein Pläuschen mit dem Zauberer.

Ein seltsamer Brückentroll

Ihre nächste Aufgabe: Bringen Sie den Essenskorb zu Rotkäppchens Großmutter. Zunächst geht's zum Flussufer. Sacken Sie am Steg das Seil ein und marschieren Sie zum Holzfäller. Dort findet Simon ein Klettereisen, das er sofort mit dem Seil kombiniert. Nördlich der Kreuzung passieren Sie die Trollbrücke und unterhalten sich kurz mit ihrem Erbauer. Anschließend betrachtet Simon den Ast über dem Troll und kombinieret damit seine künstliche Liane. Bitte jetzt nichts Versautes denken, beim zuletzt genannten Gegenstand handelt es sich um die kürzlich hergestellte Klettereisen-Seil-Kombination. Sobald der Troll sich von der Brücke verabschiedet, folgt Simon dem Pfad und kommt am Haus der Großmutter an. Überreichen Sie der Oma den Korb und nehmen Sie die Weltkarte als Belohnung an. Ab jetzt latscht Ihr Antiheld nicht mehr umständlich durch die Gegend: Ein Doppelklick auf die Karte führt im Nu zum gewünschten Ort.

LAUF, SIMON, LAUF!

Simon der Zweite

Kehren Sie zur Kreuzung zurück. Hier erblickt Simon zum ersten Mal seinen Doppelgänger und verfolgt ihn durch den Wald bis zu den Stadttoren. Gehen Sie Ihrem Zwilling durch die Gassen hinterher. Irgendwann begegnet der Zauberer dem schwer alkoholisierten Wolf. In einer Unterhaltung mit dem Viech nehmen Sie ihm seine Getränkeflasche ab. Folgen Sie anschließend Ihrem Doppelgänger weiter in die dunkle Gasse. Doch bevor Sie den Typen zur Rede stellen können, verhaftet Sie die örtliche Wache.

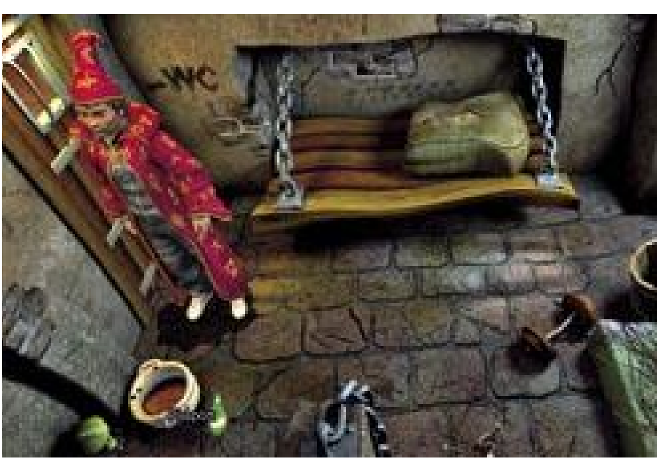
KNASTBRUDER

Hinter schwedischen Gardinen

Nachdem der Magier seine seltsamen Foltermethoden vertagen muss, kom-



Das Seil am Flussufer ist nicht leicht zu finden. Es befindet sich auf dem Steg. Übrigens: Mit der Taste H blenden Sie sämtliche Gegenstände der aktuellen Szene ein.



Die Wache wirft den echten Simon in den Knast. Um seine Zelle zu verlassen, ätzt der Jungzauberer die Tür durch. Schütten Sie dafür den Reinigungsalkohol in den Pinkelpott.

binieren Sie den Reinigungsalkohol mit dem Pinkelpott aus Ihrer Zelle. Die ätzende Mischung kippt Simon auf die Zellentür, worauf diese zerstört wird und den Zauberer in die Freiheit entlässt – fast. Jetzt befinden Sie sich zwar nicht mehr in Ihrer Zelle, müssen aber noch aus dem Labor des Magiers entkommen. Heben Sie die Türzauber-Schriftrolle und die Brille der magischen Entzifferung auf. Kombinieren Sie die beiden Gegenstände und sprechen Sie anschließend den Zauber auf die Zellentür von Goldlöckchen. Jetzt geht Simon hinein und hebt die Haarnadel auf. Damit knacken Sie das Schloss der Labortür. Nehmen Sie jetzt zwei Strohhaufen an sich (je einen in Simons und Goldlöckchens Zelle), den Teppichvorleger im Labor, den Glaskolben auf dem Tisch und das Halstuch in Goldlöckchens Zelle. Basteln Sie daraus eine Simon-Puppe und platzieren Sie diese auf dem Bett in Ihrer Zelle. Verlassen Sie anschließend den Kerker. Willkommen in der Freiheit!

HAUSFRIEDENSBRUCH

Auf der Suche nach einem alten Freund

Bei seiner nächsten Aufgabe sucht Simon einen alten Bekannten auf – den Sumpfling. Begeben Sie sich zum Vereinshaus auf dem Marktplatz und sprechen Sie mit dem Türwart. Suchen Sie jetzt das Haus Ihres Doppelgängers. Anschließend spricht Simon mit seiner Ex-Freundin Alix in Calypsos Laden auf der Hauptstraße auf den Doppelgänger an. Kehren Sie zum Marktplatz zurück und ordern Sie beim Pizzabäcker eine Pizza. Gegebenenfalls korrigiert der Zauberer eine falsche Bestellung durch eine zweite. Zum Essen gibt es jedoch nichts. Erst muss Simon einen fahrbaren Untersatz für den Bäcker besorgen.

Alternativer Märchenverlauf

Reden Sie in der Schreinerwerkstatt mit Rotkäppchens Mutter. Deren unmögliche Tochter schleppt fortan die Essenskörbe selbst zur Oma. Überreden Sie anschließend den mittlerweile wieder nüchternen Wolf, das nervige Rotkäppchen mitsamt seiner ebenso nervigen Großmutter zu fressen. Nach dem Gespräch trifft Simon den Wolf im Wald wieder. Das Viech hat Angst vor Rotkäppchens Pfefferspray. Außerdem braucht es Kreide oder etwas ähnliches, um die Tonlage seiner Stimme zu ändern. Erst wenn er wie ein Jüngling klingt, lässt ihn die Großmutter ins Haus. Der Zauberer schnappt sich in Calypsos Laden einen Luftballon und überreicht ihn dem Wolf. Anschließend geht er dem Rotkäppchen (Wegkreuzung) so lange auf den Senkel, bis es eine ganze Dose Pfefferspray für den Zauberer aufgebraucht hat. Als das Mädel sich anschließend in den Wald begibt, haben Sie endlich Ihre Ruhe – und das Skateboard vom Rotkäppchen (direkt neben dem Haus der Großmutter) für den Pizzabäcker. Der Gastronom schwingt sich daraufhin zum Haus Ihres seltsamen Zwillings. Der falsche Simon macht dem Lieferanten die Tür auf, nimmt das kulinarische Verbrechen an und wirft es in den Müll. Schnappen Sie sich die Pizza wieder und betreten Sie das Haus Ihres Doppelgängers. Simon stellt fest, dass er hier ohne einen magischen Spiegel nicht weiterkommt.

Spieglein an der Wand

Greifen Sie den Magnet im Rathaus und anschließend den Flyer in Calypsos Laden. Den Händlerdrache neben der Trollbrücke gibt Simon außerdem Auskunft über einen Spiegel. Nehmen Sie im Anschluss den Spaten neben der Schreinerwerkstatt und reden Sie durch das Zellenfenster mit dem Goldlöckchen. Es verrät dem Zauberer etwas über einen Zaubertrank. Den graben Sie mit dem Spaten im Wald aus – an der Stelle, die mit einem „X“ gekennzeichnet ist. Schnappen Sie sich danach einen Pappbecher auf dem Marktplatz und reden Sie wieder mit Goldlöckchen. Kippen Sie den Zaubertrank in den Becher und überreichen Sie ihn der Dame. Nach einer witzigen Sequenz stellt Simon fest, dass er ohne Kompass aufgeschmissen ist – für die Herstellung benötigt er einen Korken, eine Schale, eine Nadel und den Magnet, den er im Rathaus entwendet hat. Die Nadel gibt's im Nachttisch im Haus der Großmutter. Der Korken liegt in der Mülltonne in der Gosse. Und eine Schale findet Simon im Haus des Instrumentenbauers. Haben Sie alle Gegenstände beisammen, kombinieren Sie den Magnet mit der Nadel, die Nadel mit dem Korken und den Korken mit dem Wasserschälchen. Zeigen Sie mit dem Kompass auf das Haus ganz rechts am Marktplatz und schütten Sie den Zaubertrank runter. Der gefangene Hausbesitzer nimmt Simon dankbar die Pizza ab und überlässt ihm seinen kostbaren Spiegel. Da dieser nicht durch die Bodenluke passt, zerschmettern Sie ihn. Der Zauberer kombiniert seinen Ring mit dem Spiegel, haut mit dem „Vorschlaghammer +2“ erst die Wand ein und zerbricht danach den Spiegel. Scherben bringen Glück – eine hilft Ihnen prompt weiter.

Hausdurchsuchung

Jetzt ist die Zeit reif für den Hausbesuch bei Simons Doppelgänger. Betrachten Sie die Erdlöcher im Garten, die gebohnerten Dielen, den Schlüsselkasten und die Tür. Nehmen Sie den Maulwurf aus dem Geräteschuppen und krallen Sie sich den Besenstiel aus der Küche. Kombination beider Gegenstände ergibt einen Maulwurfspaten. Stecken Sie diesen ins Erdloch und nehmen Sie anschließend den Knochen heraus. Jetzt zeigt Simon dem Pudel in der Küche das Gebein und wirft es aus dem offenen Fenster auf der rechten Seite. Sobald der Hund im Nirwana verschwindet, schnappt sich der Zauberer den Schürhaken und kombiniert ihn mit der Tür. Sie erhalten einen Ersatzschlüssel, den Sie ebenfalls in die Tür stecken. Den Notizzettel im Versuchslabor sollte Ihr Held unbedingt lesen. Und das Shampoo aus dem Badezimmer auf dem Boden der Diele verteilen. Den Eimer aus der Küche füllen Sie im Badezimmer mit Wasser. Schütten Sie die Flüssigkeit in die Glut – Simon erhält dadurch ein Stück Holzkohle. Dieses kombiniert er mit dem Versuchsaufbau. Nach der Explosion putzt Ihr Doppelgänger das Labor und haut sich anschließend in seinem Schlafgemach aufs Ohr – ergo gelangen Sie ungehindert ins Arbeitszimmer. Der Papagei landet in Simons Zauberhut und der Füllfederhalter auf der ToDo-Liste des Doppelgängers. Öffnen Sie anschließend das Fenster. Ihr Doppelgänger spaziert daraufhin hinein,



Der reiche Typ (links) hat sich in seinem Haus eingesperrt. Seinen magischen Spiegel gibt der Kerl Ihnen nur dann, wenn Sie ihm etwas zum Futtern besorgen – zum Beispiel eine Pizza.



Öffnen Sie das Fenster im Arbeitszimmer Ihres Doppelgängers, damit der falsche Simon hereinkommt und seinen Mitgliedsausweis für das Vereinshaus auf den Tisch legt.

legt den Mitgliedsausweis für das Vereinshaus raus und haut sich wieder ins Bett. Stecken Sie das Papier ein und reden Sie in Calypsos Laden mit Alix.

Schrei nach Schmerz

Quatschen Sie mit dem Sumpfling im Vereinshaus. Seine Begrüßungsmahlzeit kann Simon nicht lange im Magen behalten, deshalb sucht der Zauberer nach Abhilfe. Der Yogi auf dem Marktplatz könnte nützlich sein, allerdings verlangt der Kerl eine Gegenleistung in Form eines neuen Schmerzerlebnisses. Geben Sie ihm einfach den Steuerbescheid des Ex-Millionärs (in sein Haus gelangen Sie durch den Gully in der Gosse) – schon erhält Simon die Yoga-Ausbildung. Jetzt vertragen Sie die widerliche Brühe ohne weitere Probleme. Reden Sie mit dem Sumpfling und unterhalten Sie sich danach mit Alix.

BEWEISSUCHE

Sturm auf die Burg

Alix glaubt partout nicht, dass Simons Doppelgänger etwas Böses im Schilde führt. Deshalb muss der Zauberer Beweise gegen seinen Zwilling sammeln. Latschen Sie zur Burg, reden Sie mit der Wache und betrachten Sie die Kreidestriche. Lesen Sie danach die Stellenanzeige im Rathaus und sprechen Sie anschließend mit Calypso in seinem Laden.

Kette der Ereignisse

Simon schwingt seinen Zauberstab wieder zum Geist in der dunklen Gasse. Anschließend folgen Gespräche mit dem Ex-Millionär (Gosse), mit dem Beamten im Rathaus und mit dem Sumpfling. Im Anwesen seines grünen Freundes findet der Jungspund auch eine Kiste mit weißen Handschuhen. Reden Sie mit dem Sumpfling und dem Beamten im Rathaus über die Handschuhe. Dort lässt Simon auch eine Mitgliederkartei mitgehen und zeigt diese sofort dem Sumpfling. Er heult dem Zauberer die Ohren voll und macht sich vom Acker. Schlagen Sie mit dem „Vorschlaghammer +2“ auf die Nagelspitze über der Mona Lisa, sacken Sie das Bild ein und benutzen Sie es mit dem Eimer aus der Schreinerwerkstatt. Der Instrumentenbauer identifiziert anschließend das Gemälde, woraufhin Simon beim Beamten im Rathaus die Entlassungspapiere für den Geist erhält. Die Kette des zuletzt Genannten überreichen Sie Calypso.

Spuk-Training

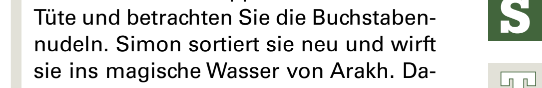
Sprechen Sie am Flussufer mit dem Schauspieldirektor. Anschließend schicken Sie Calypso zu ihm und besorgen in der Zwischenzeit den Abakus vom Instrumentenbauer. Danach folgt ein Gespräch mit dem Brückentroll. Betrachten Sie den Abakus. Die Perlen gehören auf die Brücke, die Hellebarde in Simons Inventar. Anschließend geht's ins Arbeitszimmer des Doppelgängers. Hier sacken Sie den Liebesbrief ein und kombinieren ihn im Rathaus mit dem Tintenfresser. Das gefälschte Schreiben landet auf der Fußmatte vor Calypsos Laden. Jetzt beschaffen Sie das Zaubererkostüm aus seinem Geschäft. Reden Sie mit dem Holzfäller sowie mit dem Schreiner und dessen Frau. Simon zeigt ihr den Steckbrief vom Rathaus und quatscht den Schreiner erneut an. Schnappen Sie das Stuhlbein, sprechen Sie wieder mit dem Instrumentenbauer und danach mit dem Beamten. Während der Kerl nach seinen Paragraphen sucht, nutzt Simon den Setzkasten und verfasst damit einen neuen Aushang. Über den freut sich der Instrumentenbauer und schnitzt dem Zauberer eine Flöte. Geben Sie am Flussufer schlussendlich die Requisiten an den Schauspieldirektor.

Die Burgpläne

Reden Sie an der Burgmauer mit Calypso. Jetzt benötigt Simon die Pläne für den Aufbau der Burg. Vier Stück reichen. Sprechen Sie im Rathaus mit dem Beamten und nehmen Sie das Burgmodell unter der Pinnwand und den Eysenbeyn-Bauplan im Schriftrollenregal. Wühlen Sie in der Tonne der dunklen Gasse nach einem Geheimplan. In Calypsos Laden staubt Ihr Held das Modell aus Steckbeinen ab. Abstauben im Sinn von Mitnehmen meinen wir natürlich. Im Gerümpelhaufen der Villa wartet der Münzelstern-Bauplan auf Sie. Rechts am Bauwagen an der Burgmauer finden Sie den Hinckensterz-Bauplan. Wenn Sie jetzt mit Calypso sprechen, erinnert sich der Geist nur daran, dass er sich an nichts erinnert. Immer diese Altersdemenz! Rufen Sie deshalb die Karte auf und begeben Sie sich ins Haus des Kämmerers im Burghof. Hier drehen Sie den Spieß zur Abwechslung um: Da man Sie für Simons Zwilling hält, erfahren Sie einige interessante Dinge.

Diamantencoup

Schnappen Sie sich die Papierablage im Arbeitszimmer Ihres Doppelgängers. Oha, eine Bestellung für einen Diamanten! Simon betrachtet die Inventarliste und benutzt den Schreibtisch. Ein Zettel landet in seinen Händen, der ein Rätsel enthält. Wer es löst, erhält die Kombination für den Tresor. Für alle, deren Gehirn für das simple Geduldsspiel nicht reicht: Die Lösung lautet 3421. Im Safe findet sich ein Glasdiamant. Damit spazieren Sie zu der Trollbrücke und reden mit Terribilix. Machen Sie sich anschließend zur Hütte der Oma auf, wo Simon aus dem Sparstrumpf einen Zettel fischt. Sehen Sie ihn an und gehen Sie zum Flussufer. Dort schickt der Zauberer den Jäger zur Großmutter und marschiert wieder in den Wald. Nach einem weiteren Gespräch mit dem Jäger schnappt sich Ihr Held das Dartsbrett im Vereinshaus und benutzt es in der Villa mit dem Bodenkontakt. Sacken Sie in der Schreinerwerkstatt das Huhn, den Nagel und das Messer ein. Beim Yogi am Marktplatz schleifen Sie die Stichwaffe und kombinieren den Nagel mit dem Meditationskünstler. Die nötigen Utensilien gibt Simon beim Jäger im Wald ab. Sobald der zuletzt Genannte den Wolf malträtiert, sprechen Sie mit der befreiten Oma. Besuchen Sie danach den Magieladen und suchen Sie dort im Wälzer nach einem Flyer. Die Oma gibt Auskunft über den Diamanten. Jetzt wagt Simon im Magieladen ein nicht ganz tierfreundliches Experiment: Kombinieren Sie den Voice-Message-Papagei mit der Instant-Maschine! Das Resultat: Eine Buchstabensuppe. Öffnen Sie die Tüte und betrachten Sie die Buchstabennudeln. Simon sortiert sie neu und wirft sie ins magische Wasser von Arakh. Danach setzt er den Papagei im Haus des





Im Haus des Sumpflings hängt das Bild der Mona Lisa. Allerdings nicht lange, da Simon es für seine Zwecke braucht. Hauen Sie mit Ihrem „Vorschlaghammer +2“ auf den Nagel.



Das Rätsel ist relativ leicht zu lösen. Sehen Sie sich einfach dafür an den im Text beschriebenen Orten um. Mit der ersten Frage ist Alix gemeint. Das „I“ in ihrem Namen steht an der dritten Stelle.

Doppelgängers zurück auf die Stange. Auf der Trollbrücke nimmt Ihnen Terribilix den falschen Edelstein ab. Gehen Sie zur Hauptstraße und wechseln Sie danach ein paar Worte mit Alix in Calypsos Laden. Jetzt glaubt Ihnen die Gute, dass Ihr Doppelgänger nichts Gutes im Schilde führt. Aber ...Das Reich der Toten

Jeder muss mal sterben

... wer hätte das gedacht: Normalerweise stirbt die Spielfigur in Adventures ja nicht. Hier sind Sie plötzlich tot! Macht aber nichts. Entschuldigen Sie sich zuallererst in der Düsteren Landschaft bei Ihrem Doppelgänger. Danach begibt sich Simon zum Ufer des Styx, worauf Hades seinen Fluchtversuch vereitelt. Im Unbekannten Tunnel geht es auch nicht weiter. Hier stellt sich Ihnen der Cerberos in den Weg. Das Amt für postmortale Angelegenheiten hilft weiter. Sprechen Sie Hades auf Entlassungsanträge an und kombinieren Sie die Papiere anschließend mit Ihrem Doppelgänger in der Düsteren Landschaft. Geben Sie die ausgefüllten Formulare im Amt an Hades zurück. Typisch Bürokratie: Sie warten und warten und warten ... Sprechen Sie in der Todesstadt mit Orpheus und Eurydike und marschieren Sie wieder in die Düstere Landschaft. Kombinieren Sie dort das tote Huhn mit dem toten depressiven Huhn. Sprechen Sie anschließend im Amt mit Hades über das depressive Ei. Dieses auf der Feuerschale in der Totenstadt. Jetzt redet Simon mit dem Hehler und kombiniert danach das Ei mit Hades. Den Eierschneider schleppt der Zauberer zu Orpheus. Quatschen Sie mit Eurydike und danach mit Banshee in der Düsteren Landschaft. Im Amt von Hades erhalten Sie das Megafon. Setzen Sie es auf die erloschene Feuerschale vor Orpheus. Sprechen Sie anschließend wieder mit Banshee und gehen Sie danach mit der Einladung zu Eurydike. Kombinieren Sie hier den Weinkrug mit der Feuerschale und schnappen Sie sich das Brautkleid und den Schleier. Ab zu Orpheus! Simon zieht die Frauenklamotten an. So kommt er mit Orpheus an Hades' Kameras vorbei. Betrachten Sie den Fahrkartenautomat und sprechen Sie Ovid in der Totenstadt auf eine Münze an. Danach folgt ein Gespräch mit Hades im Amt. Simon schnappt sich den Türkeil und klemmt ihn unter Sisyphos' Fels. Unterhalten Sie sich mit Sisyphos und danach mit Ovid. Der zuletzt Genannte händigt Ihnen eine Münze aus. Wofür? Na für den Fahrkartenautomaten am Ufer des Styx! Glückwunsch, Sie haben die Totenwelt hinter sich gelassen!

DAS GROSSE FINALE

Teamarbeit

Betreten Sie den Totentempel nahe der Trollbrücke. Lassen Sie sich vom Ordensbruder zuquasseln – sprechen Sie ihn auf das Thema Novize an. Anschließend begibt sich Simon zur Schreinerwerkstatt. Holen Sie dort das Öl und kippen Sie es auf das Fenster im Tempel. Steuern Sie jetzt Ihren Doppelgänger in den Unbekannten Tunnel. Jetzt öffnet der Original-Simon die Kiste im Tempel (vorn links). Er stempeln die Anträge und legt sie in den Aufzug. Ihr Doppelgänger nimmt die Papiere entgegen und benutzt den Fahrstuhl. Statten Sie jetzt mit dem echten Simon der Oma vom Rotkäppchen einen Besuch ab, nehmen Sie das Laken vom Stuhl und basteln Sie daraus ein Seil. Ab zur Brücke! Hier bindet der Zauberer ein Seilende an den Troll und das andere an den Fahrstuhl und betätigt den Hebel. Anschließend lotst Simon den König in Calypsos Laden.

Gut gelaufen!

Laufen Sie zum Marktplatz und sprechen Sie mit dem Beamten. Es spricht nichts gegen die Teilnahme am Wettbewerb. Der echte Simon wartet an der Ziellinie auf der Hauptstraße. Der Doppelgänger spricht mit der Wache und startet das Rennen. Der rote Mantel des Finalisten macht den Beamten trotz der grünen Kleidung des Rennstarters nicht stutzig.

Schachmatt!

Lassen Sie sich in der Haut des echten Simon auf eine Partie Schach mit dem Beamten auf dem Marktplatz ein. Der falsche Zauberer stattet währenddessen der versifften Kneipe in der Gosse einen Besuch ab. Jetzt soll der echte Magier den Beamten um eine Pinkelpause bitten. Simon marschiert in die Kneipe und der Doppelgänger kehrt zum Marktplatz zurück. Begeben Sie sich mit dem Original-Simon in die Gosse und sehen Sie sich das Hüpfspiel an. Anschließend holen Sie im Totentempel die schwarzen Kerzen aus der Kiste mit Krimskrams, laufen wieder in die Gosse und platzieren die Talglichter auf dem Hüpfspiel. Jetzt geht's zurück in die Kneipe. Der falsche Simon bittet den Beamten um eine erneute Pinkelpause, spaziert in die Gosse und betritt die Kneipe. Der Dämon, der ihm folgt, bleibt im Pentagramm hängen.

Gewichtige Sache

Sprechen Sie den Beamten auf Doping an. Anschließend folgt eine Unterhaltung mit dem Sumpfling. Werfen Sie das Huhn in die Instant-Maschine und füllen Sie die entstandene Brühe in den Topf, der sich in der Schreinerwerkstatt befindet. Der Suppentopf ergibt eine brauchbare Kombination mit dem Wasser von Arakh in Calypsos Laden. Geben Sie dem Sumpfling die Brühe und kehren Sie mit der Sumpfsuppe zum Marktplatz zurück. Schütten Sie die Suppe ins Mineralwasser – das findet Simon im Becher auf dem Brettertisch – und beschweren Sie sich daraufhin beim Beamten. Nehmen Sie nun am Gewichtheben teil. Eine Goldmedaille ist Ihnen sicher!

Die letzten fünf Minuten

Der echte Simon tapst in Calypsos Laden und tritt dem König in den Hintern – dieser fällt daraufhin in die Instant-Maschine. Ihr Doppelgänger nimmt das entstandene Pulver mit. Der echte Zauberer schlurft derweil zur Baustelle und durch den Geheimgang zum Burghof. Zeigen Sie hier der Wache Ihre Siegermedaille und lassen Sie Ihren Doppelgänger folgen. Benutzen Sie den Kistenstapel. Das Instant-Pulver gehört in den Kelch. Ab jetzt nimmt das Schicksal seinen Lauf. Genießen Sie die abschließende Sequenz und freuen sich auf den fünften Teil von *Simon the Sorcerer*. So er denn kommt! Alexander Frank



Orpheus befördert Simon nicht über den Styx. Deshalb muss er das Brautkleid von Eurydike anziehen. Orpheus erkennt ihn nicht und bietet dem Zauberer seine Dienste an.





Der falsche Simon startet das Rennen. Der richtige Simon wartet an der Ziellinie auf der Hauptstraße. So gewinnt das Duo den Wettbewerb gegen die Dämonen.

Einfach UNGLAUBLICH!

BEST OF WALLPAPER



LUSTIGE CRAZY VIDEOS



NOCH MEHR SPIELE - LOGOS - KLINGELTÖNE - MOVIES USW...
AUF UNSERER WEBSITE **WWW.GIGAHANDY.DE**

BEI JEDER WEITEREN BESTELLUNG SPARST DU 50% IN UNSEREM SPARABO

Das erste Produkt **KOSTENLOS**

Sende **PAV** + die Bestellnummer per SMS an



87555**

EROTIK WALLPAPER



EROTIK VIDEOS



Telefonische Bestellung 0900-510 305 581***

Einmalige Bestellung **Kein ABO**

Sende eine SMS mit **PAV** + Bestellnummer an

86688* 914* 0900-560330*

*2,99€/SMS incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. Max 5,98€/Produkt (AU: 2€/SMS, CH: 3Fr/SMS). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt, Sende STOP PAV zum Beenden eines Abos, bei Werbung sende WSTOP an 84343*** 1,99€/Minute



PERSONAL PICS

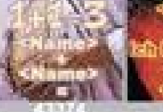


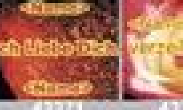
SMS mit PAV + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: PAV 43738 Katharina

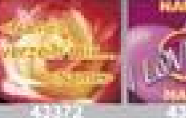
Bei Bestellung für Personal Pics mit 2 Namen, die Wunschnamen durch ein KOMMA trennen z.B.: PAV 44150 Adam, Eva













HANDYSPIELE

Hot Girls Sonia Best.Nr.38383



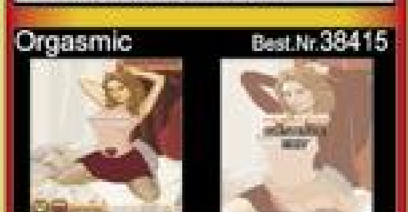
Hole dir die Slideshow mit der aufregenden Sonia und erlebe prickelnde Augenblicke...

Aqua Jet Best.Nr.38411



Bist Du der Beste? Lass alle Gegner mit Deinem JetSki hinter Dir..

Orgasmic Best.Nr.38415



Stimuliere die heissen Girls, so dass Sie sich immer mehr entblössen.....

Aquarium Best.Nr.38423



Pflege deine zwei süßen Goldfische und den Piranha, in deinem virtuellen Aquarium.

Hot Strip Poker Best.Nr.38414



Hilf den heissen Girls beim Ausziehen! Jede neue Runde ein Kleidungsstück..

Marijuana Bush Best.Nr.38408



Du bist Marihuana Bush, der härteste Agent. Beschütze USA vor teuflischen Terroristen und bewahre sie vor dem Abgrund. Lets go!

Comic Kamasutra Best.Nr.38343



Steuere das Eros-Shuttle und beobachte das intime Liebespiel des Pärchens.

Roboros Best.Nr.38419



Erledige die üblen Aliens mit Deinen Waffen und rette die Welt vor ihnen.

Viele weitere Spiele und - was läuft auf welchem Handy - findest Du auf
WWW.HANDYSPIEL.DE


gamer unlimited

INTELS NEUE CHIPSÄTZE

Jetzt aber schnell

Intels neue Hauptplatinen rollen an. Wir verraten, warum „Bearlake" weder etwas mit pelzigen Tieren noch mit einem Bier-See zu tun hat.

HAUPTPLATINEN | Das Topmodell der kommenden Intel-Hauptplatinenchips X38 unterstützt den neuen PCI-Express-2.0-Standard und Atis Multi-Grafikkarten-Technik Crossfire. Der Speicher-Controller arbeitet ausschließlich mit DDR3-Modulen und unterstützt sogar DDR3-1333-Speicher. Der P965-Nachfolger P35 bietet hingegen lediglich einen PCI-Express-Steckplatz. Außer mit DDR3-1066-Speicher arbeitet er mit DDR2-Modulen zusammen. Dementsprechend bringen Hersteller wie Elitegroup oder MSI Platinen mit DDR2- und DDR3-Steckplätzen gleichzeitig – ideal für einen sanften Übergang. Gigabyte bietet dagegen zunächst nur Platinen, die entweder über DDR2- oder über DDR3-Bänke verfügen. Für Mainboard-Hersteller Abit ist DDR3 vorerst noch gar kein Thema. Passende Platinen sollen erst erscheinen, wenn entsprechender Hauptspeicher preisgünstiger geworden ist. Die übrigen Intel-Bearlake-Varianten verfügen über eine integrierte Grafikeinheit. Das schnellste Modell kommt beim G35-Chipsatz zum Einsatz und unterstützt DX10 und Open GL 2.0. Die kostengünstige Variante G31 unterstützt als einziger Chip im Bunde nicht FSB1333. (RV)

Info: www.intel.com

Intels künftiges Hauptplatinenchip-Portfolio auf einen Blick. Nur die High-End-Chips besitzen keine integrierte Grafikeinheit.

HEADSET FÜR SPIELER

Reine Kopfsache

Während der Cebit durften die Kollegen unserer Hardware-Abteilung das neue Fatality-Headset probetragen.



»Hilft bei Glatzenbildung: Rückenhaare nach vorne kämmen.«

HEADSET | Optimiert für Spieler: das neue Fatality-Headset, benannt nach dem Profispieler Jonathan „Fatality" Wendel. Der Ersteindruck der PC-ACTION-Hardware-Tester: Die Muscheln umschließen das Ohr komplett und sind angenehm weich gepolstert – wie der Kopfbügel. Allerdings sitzt das Headset relativ straff, selbst wenn Sie einen schmalen Kopf haben. Den Klang konnten wir noch nicht testen und der Preis ist noch nicht bekannt. (RV)

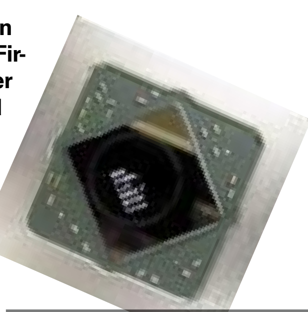
Info: de.europe.creative.com

Probe aufs Exempel: Das neue Fatality-Headset hinterließ bei Hardware-Volontär Raffael Vötter einen guten ersten Eindruck.

NEUE RADEONS FÜR AGP-STECKPLÄTZE

Radeon aktiv

Glaubt man Aussagen von Sprechern der Firma Ati während der Cebit, gibt es bald neue AGP-Radeons.



Der R600 und seine kleinen Geschwister werden voraussichtlich im April vorgestellt. Ob es auch neue AGP-Karten gibt?

GRAFIKKARTEN | Wie ein Unternehmenssprecher sagte, ist die R(V)6xx-Reihe weiter mit dem Übersetzerchip „Rialto" kompatibel. Es liegt also bei Atis Platinen-Partnern, neue AGP-Karten zu entwickeln. Gut möglich, dass die kleineren Direct3D-10-Karten noch für den AGP erscheinen. Für den R600 ist es indes unrealistisch, benötigt er doch bereits zwei PCI-Express-Anschlüsse, um ausreichend unter Strom zu stehen. (RV)

Info: http://ati.amd.com/de

GEWINNSPIEL

DDR macht glücklich

PC ACTION und Crucial verlosen 2x 1 Gigabyte und 2x 512 Megayte DDR2-800-Speicher.

Ohne ausreichend Speicher sieht jeder Spieler alt aus: Neue Spiele brauchen schon zwei Gigabyte DDR-Speicher, um flüssig zu laufen und angenehm schnell zu laden. Mit freundlicher Unterstützung von Speicherhersteller Crucial verlosen wir daher drei Gigabyte DDR2-Speicher.

Wofür steht die Abkürzung DDR bei Speicher?
a) Deutsche Demokratische Republik
b) Double Data Rate
c) Durchgängig dumme Rätsel

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.



crucial ANNIVERSARY 1996-2006

NEUARTIGE STEUERUNG

Spiel mit Hirn!


>>Scheißjob: Monitorwart.<<

Mit dem Neural Impulse Actuator steuern Sie Spiele durch Gedankenkraft. Das erfordert allerdings etwas Eingewöhnungszeit.

Wollten Sie schon immer mal Spiele mit Hirn spielen? Dann lesen Sie weiter.

EINGABEGERÄT | Der Neural Impulse Actuator, scherzhaft Brain-Maus genannt, erlaubt das Spielen per Gedankenkontrolle. Dafür sitzen drei Sensoren im Stirnband, die Alpha- und Beta-Gehirnwellen sowie Augenbewegungen und Muskelaktivität messen. Mit der Konfigurations-Software legen Sie die eingehenden Signale auf Tasten. Wir probierten das während der Cebit in *UT 2004* aus: Laufen, springen, ausweichen und schießen soll per Gedankenkontrolle möglich sein. Nur für das Zielen braucht man noch eine gewöhnliche Maus. Nach etwa fünf Minuten funktioniert es. Ende des Jahres soll die Brain-Maus Marktreife erreichen und später auch einen USB-Anschluss bekommen. (RV)

Info: www.ocztechnology.com

OPTIMISMUS BEI AMD

Auf zum Vierkampf!

AMD gibt sich trotz Preiskampf und der harten Konkurrenz durch Intel optimistisch.

PROZESSOREN | Der kommende Vierkern-Prozessor (Codename: „Barcelona") arbeitet bis zu 40 Prozent schneller als aktuelle Intel-Prozessoren – laut Produktmanager Ian McNaughton. AMD betonte zudem die Energieeffizienz der Neulinge: Einige Modelle kämen mit einer maximalen Verlustleistung von 45 oder 65 Watt aus – das aktuelle Topmodell Athlon 64 X2 6000+ schluckt bis zu 125 Watt. DDR3-Speicher erteilte man eine klare Absage: AMD treibt neue Techniken nicht „um der Technik willen" voran, DDR3 sei bis Ende 2008 nicht sinnvoll, auch wenn ein Wechsel prinzipiell kein Problem darstelle. Die Desktop-Variante des Vierkerners („Agena") soll im zweiten Halbjahr erscheinen. (RV)

Info: www.amd.com/de-de



>>Durch und durch Ballonfahrer.<<

AMD-Produktmanager Ian McNaughton verriet während der Cebit, dass der neue Prozessor im zweiten Halbjahr 2007 herauskommt.

NEUE G5 VON LOGITECH

Hier kommt die Maus

>>Wenn die Maus blau anläuft, geht beim Rollenspiel gerade was schief.<<

Der neue Nager von Logitech: die G5 „2007". Sie entstand aus einer Kreuzung von G5 und MX518.

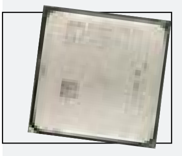
Peripherie-Hersteller Logitech erhörte die bettelnden Fans und legt die G5 verbessert neu auf.

EINGABEGERÄT | Logitech stellte während der Cebit eine Neuauflage der Lasermaus für Spieler vor: Die G5 „2007" unterscheidet sich von der Vorgängerin durch eine zusätzliche Daumentaste, wie sie von der legendären MX518 bekannt ist. Außerdem weist die G5 „2007" eine hochwertige Oberfläche auf, von Logitech „Dry Grip" genannt. Preis des flotten Nagers: 75 Euro – ein durchaus stolzer Betrag. Sonst gibt es keine Unterschiede zur alten G5, 2.000 Dpi, ein durch kleine Zusatzlasten anpassbares Gewicht und eine Abtastrate von 6,4 Megapixel/s sind weiter Trumpf. (RV)

Info: www.logitech.de

LIES MICH!

AMD: Preise runter



Prozessoren | Chartered, der weltweit drittgrößte Auftragsfertiger für Halbleiter, bestätigte, dass die Massenproduktion in 65 Nanometern bei AMD sehr bald anläuft. Die Lager seien aber noch relativ voll mit den älteren 90-nm-Prozessoren. Laut eines Insider-Berichts senkt AMD daher vermutlich noch im April die Preise für diese Modelle um 30 bis 35 Prozent, da man Platz für die Neulinge schaffen will. (RV)

Info: www.amd.com/de-de

Inoffizielle Windows-Patch-Pakete nicht mehr erhältlich

Windows | Nachdem Microsoft rechtliche Schritte angedroht hat, verkündeten die Anbieter von inoffiziellen Windows-Patch-Paketen, Winfuture.de und Winboard.org, dass sie vorerst keine derartigen Pakete mehr veröffentlichen wollen. Microsofts Begründung für das Verbot: Es wäre nicht gewährleistet, dass die Dateien in den Patch-Paketen unverändert seien – zudem könnten sie Trojaner enthalten. (RV)

Info: www.microsoft.de

USB-Grafikkarte

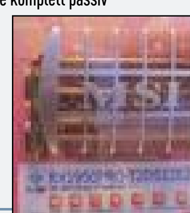


Grafik | Vom taiwanesischen Hersteller Magic Control Technology kommt eine Grafikkarte für den USB. Das Teil macht es möglich, ein Videosignal bis zu einer Auflösung von 1.920x1.200 Bildpunkten per USB-Anschluss abzugreifen. Der Produzent möchte mit dem Gerät, das den Strom direkt aus dem Stecker bezieht, primär jene Notebook-Nutzer ansprechen, die mehr als einen Monitor einsetzen. (RV)

Info: www.mct.com.tw

Passiv gekühlte Radeon X1950 Pro

Grafik | MSI zeigte während der Cebit eine komplett passiv gekühlte Radeon X1950 Pro. Mehrere Leitrohre (heatpipes) verteilen die Wärme auf dem großen Kühler. Die Platine ist mit 512 Megabyte Speicher ausgestattet. Ab wann die RX1950PRO-T2D512EZ verfügbar ist, steht noch nicht fest. (RV)



Info: www.msi-computer.de

Zwei neue Brenner von LG



Brenner | Bei LG brennt es wieder – zum Beispiel beim Kombi-Gerät GGW-H10N, das mit bis zu vierfacher Geschwindigkeit Blu-Ray-Medien beschreibt. Zusätzlich lassen sich Scheiben des Konkurrenzformats HD-DVD mit dreifachem Tempo einlesen. Sie schließen das Laufwerk per SATA (Serial-ATA)-Schnittstelle an. Die Markteinführung ist für Mai geplant, der Preis beläuft sich auf 1.200 US-Dollar. Der DVD-Brenner GSA-H55N soll DVD-R- und DVD+R-Medien mit bis zu 20-facher Geschwindigkeit beschreiben. Das Sicherheitssystem Secur Disc erhöht derweil die Datensicherheit und ist vermutlich für knapp 60 Euro bereits erhältlich, wenn Sie diese Zeilen lesen. (RV)

Info: de.lge.com



»Gibt es jetzt als Senkrechtstarter: fliegende Teppiche.«

Gothic 3: Sind die Grafik-Werkseinstellungen von Spielen nicht ideal, sollten Sie mit gezielten Änderungen im Treiber und Optionsmenü



»Kurzschluss: Lava-Lampe«

Gothic 3:Aufwendige Effekte können vom eigentlichen Spielgeschen ablenken und die Sicht auf das Wesentliche beeinflussen.



VORSPRUNG DURCH OPTIK

Da siehst du viel, Mann!

Sie wollen sich bei Spielen nicht nur eine optimale Optik, sondern auch einen taktischen Vorteil gönnen? Wir zeigen, wie das geht.

Spiele sollen im Auslieferungszustand grundsätzlich dazu imstande sein, mit tunlichst vielen der schier unendlichen möglichen PC-Konfigurationen reibungslos zu funktionieren. Dies erkaufen sich die Entwickler oft mit suboptimaler Anpassung auf einzelne Hardware-Konfigurationen. Viel Potenzial liegt dabei noch in der Optimierung der Einstellungen – sowohl im Spiel als auch im Treiber oder mit zusätzlichen Hilfsprogrammen. In diesem Artikel geben wir Ihnen Tipps, wie Sie Ihr Spielerlebnis bereichern. Dank Breitbildtechnik und besserer Sicht ergeben sich sogar Vorteile im Spielablauf, da Sie deutlicher und früher sehen, worauf es wirklich ankommt.

DAS AUGE SPIELT MIT

Viele Spiele bieten in ihren Menüs nur wenige oder unzureichende Einstellmöglichkeiten. Besitzer eines Breitbild-Flüssigkristallbildschirms (LCD) werden auch bei etlichen aktuellen Spielen sträflich vernachlässigt. Im konkreten Fall von *NfS: Carbon* gibt es einzig auf der Webseite www.widescreengamingforums.com Abhilfe: Ein findiger Programmierer hat eine Software entwickelt, die dem Spiel Breitbild-Auflösungen aufzwingt. Generell sollten Sie an Ihrem 16:10-Monitor möglichst immer in der voreingestellten Auflösung zocken und hochwertiges AF sowie Kantenglättung aktivieren. Im Ausgleich für die auf der Strecke gebliebenen Bilder pro Sekunde reduzieren Sie unwichtige oder gar störende Details wie das Parallax-Mapping oder die Schatten in *Command & Conquer 3* – durch beide wird das Bild unruhiger. Andere Spiele wie *Counter Strike: Source* haben trotz eingeschalteter Kantenglättung noch massive Probleme mit der Darstellung von Zäunen oder Gittern (flimmern). Hier helfen die Treiber weiter. Aktivieren Sie Transparenz-Kantenglättung (Nvidia) oder Adaptives FSAA (Ati) im Treiber und das Flimmern ist verschwunden. Oft erzielen Sie auch mit der im Treiber aktivierten anisotropen Filterung bessere Ergebnisse, als wenn das Spiel die Kontrolle über das Filtern von weiter entfernten Texturen übernimmt. Da dies im Gegenzug ein paar Bilder pro Sekunde zusätzlich kostet, sollten Sie die Bildqualität über den angewählten AF-Grad und die AF-Qualität regulieren. Lieber ein gleichmäßiges 4:1 AF als ein 16:1-Faktor in nur wenigen Bildteilen.

VORTEILE BEIM SPIELBETRIEB

Durch Breitbild-Darstellung haben Sie in vielen Spielen eine deutlich bessere Übersicht. Strategiespiele lassen sich einfacher bedienen, in Ego-Shootern sehen Sie Gegner früher und allgemein kommt die 16:10-Darstellung dem menschlichen Gesichtsfeld mehr entgegen. Das menschliche Auge reagiert besonders empfindlich auf Bewegung. Je stärker diese in einer Szene ist, desto schwieriger fällt es, sich auf die für das Spielgeschehen wichtigen Objekte zu konzentrieren. Durch Kantenglättung – mit Transparenz-Option – beruhigt sich das Bild. Besonders in Flugsimulationen kann dies den Unterschied zwischen einem aufploppenden Pixelhaufen und dem Erkennen eines gegnerischen Fluggeräts ausmachen. Ähnliches gilt für die anisotrope Filterung und den Verzicht auf flimmernde Shader-Effekte wie Normal- oder Parallax-Mapping.

SIE HABEN DAS LETZTE WORT

Unsere empfohlenen Einstellungen zielen auf eine flüssigere Spielbarkeit, bessere Übersicht und ermüdungsfreies Spielen ab. Wir haben uns daher nicht gescheut, einige Effekte im jeweiligen Spiel zu deaktivieren, um unser Ziel zu erreichen. Da dies jedoch immer vom subjektiven Eindruck abhängt – obwohl mehrere Tester zu Werke gingen – mögen Ihre Präferenzen anders liegen. In dem Falle gilt: Experimentieren Sie! Unseren Tests und den Einstellungen zur Spielbarkeit liegt ein heute typisches Mittelklasse-System mit einem Core 2 Duo E6400/ E6600, einer Radeon X1950 Pro, zwei Gigabyte RAM sowie allen aktuellen Treibern und Windows XP (SP 2) zugrunde.

FAZIT: OPTISCHES TUNING

In acht angesagten Titeln spielen Sie mit den Empfehlungen der PC ACTION-Redaktion deutlich entspannter, länger und vor allem besser. Sie erkennen Gegner früher, reagieren präziser und halten dank augenschonender Einstellungen länger ohne Ermüdungserscheinungen durch – und das bei meist höherer grafischer Gesamtqualität im Spiel.

Daniel Möllendorf/Carsten Spille



DAMIT DAS KLAR IST!

BREITBILD-DARSTELLUNG
Anzeige mit einem höheren Breiten-/Höhenverhältnis als 4:3. Üblicherweise werden erst die Formate 16:9 und 16:10 als Breitbild angesehen. Darunter fallen dann Bildschirmauflösungen wie 1.280x720, 1.440x900 und 1.680x1.050.

FSAA UND AF
Gängige Kurzformen für Kantenglättung (FSAA) und anisotrope Filterung (AF). Techniken zur Verbesserung der Bildqualität, unter anderem in Computerspielen genutzt. In vielen Spielen lassen sich FSAA/AF mittlerweile direkt im Grafikmenü einstellen.

Command & Conquer 3



PC-KONFIGURATION
- Core 2 Duo E6400
- 2.048 Megabyte Speicher
- Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

Auflösung: 1.680x1.050

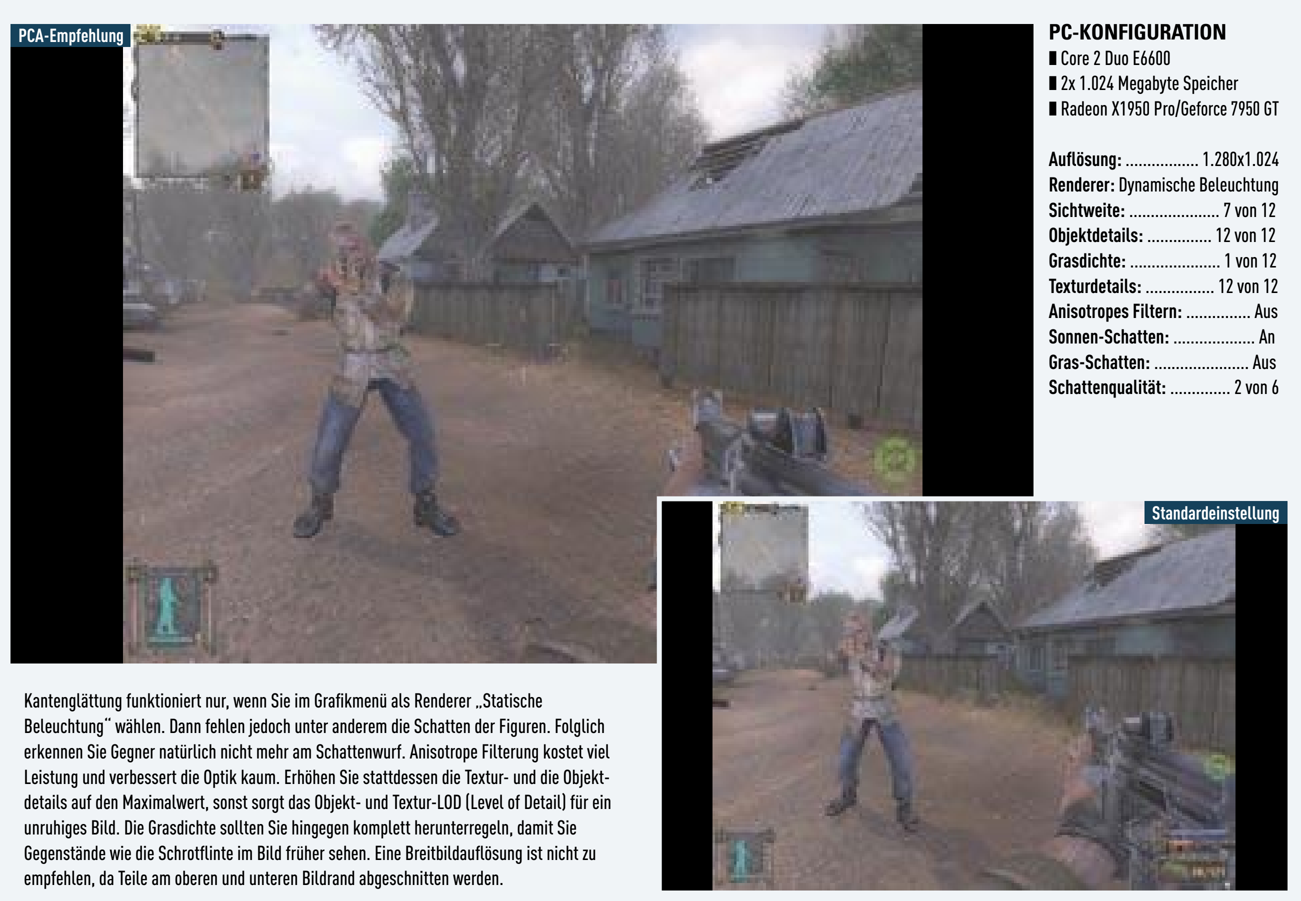
Spieleinstellungen maximal außer:

Anti-Aliasing: ....Level 1
VFX Details: .... Medium
Schatten: .... Low

Mit der „Ende"-Taste blenden Sie das Menü während eines Gefechts für bessere Übersicht zeitweise aus; arbeiten Sie im „In-Fight" lieber mit Schnelltasten.

Die Übersichtlichkeit und der sichtbare Bildausschnitt sind bei dem neuen *Command & Conquer*-Teil die taktisch entscheidenden Elemente. Die Kantenglättung verbessert zwar die Optik, ist aber längst nicht so wichtig wie eine hohe Auflösung: Schon mit 1.280x1.024 ist der Bildausschnitt ein wenig größer als mit 1.024x768. Wer einen 16:10-Bildschirm hat, erkennt anrückende Gegner sogar noch früher, da sich das sichtbare Bild am rechten, linken, oberen und unteren Rand deutlich erweitert. Wichtig fürs Mikro-Management: Damit im Kampf die Übersicht nicht verloren geht, sollten Sie die (flimmernden und daher störenden) Schatten abschalten und die Effektdichte („VFX Details") heruntersetzen.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



PC-KONFIGURATION
- Core 2 Duo E6600
- 2x 1.024 Megabyte Speicher
- Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

Auflösung: 1.280x1.024
Renderer: Dynamische Beleuchtung
Sichtweite: .... 7 von 12
Objektdetails: .... 12 von 12
Grasdichte: .... 1 von 12
Texturdetails: .... 12 von 12
Anisotropes Filtern: .... Aus
Sonnen-Schatten: .... An
Gras-Schatten: .... Aus
Schattenqualität: .... 2 von 6

Kantenglättung funktioniert nur, wenn Sie im Grafikmenü als Renderer „Statische Beleuchtung" wählen. Dann fehlen jedoch unter anderem die Schatten der Figuren. Folglich erkennen Sie Gegner natürlich nicht mehr am Schattenwurf. Anisotrope Filterung kostet viel Leistung und verbessert die Optik kaum. Erhöhen Sie stattdessen die Textur- und die Objektdetails auf den Maximalwert, sonst sorgt das Objekt- und Textur-LOD (Level of Detail) für ein unruhiges Bild. Die Grasdichte sollten Sie hingegen komplett herunterregeln, damit Sie Gegenstände wie die Schrotflinte im Bild früher sehen. Eine Breitbildauflösung ist nicht zu empfehlen, da Teile am oberen und unteren Bildrand abgeschnitten werden.

Anno 1701

PCA-Empfehlung



Standardeinstellung

PC-KONFIGURATION

- Core 2 Duo E6600
- 2.048 Megabyte Speicher
- Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

Transp.-FSAA (Nvidia, Treiber): .. Super-S.*
Adaptive-FSAA (Ati, Treiber): ...... Quality
Auflösung: 1.280x800x32
Seitenverhältnis: 16:10

Spieleinstellungen maximal außer:
Anti-Aliasing: 4x
Anisotroper Filter: 4
Effektqualität: .... Niedrig
Figuren-Anzeige: .... Deaktiviert
Wolken-Anzeige: .... Deaktiviert

Mit dem 16:10-Format sehen Sie mehr. Die Wolken sollten Sie abschalten, da diese ablenken und Gebäude verdecken. Deaktivieren Sie zudem die „Figuren-Anzeige", damit auf der höchsten Zoomstufe die herumwuselnde Bevölkerung nicht beim Bauen stört. Wichtige Figuren wie Marktkarren oder Militäreinheiten sehen Sie trotzdem. Wenn Sie die Effektdichte auf „Niedrig" setzen, wird die Partikeldichte für mehr Leistung reduziert. Die X1950 Pro hat genügend Potenzial für 4x FSAA sowie 4:1 AF im Spiel und Adaptive-/Transparenz-FSAA im Treiber. Das Bild wirkt dann ruhiger und der Postkartenmodus noch schöner.

Gothic 3

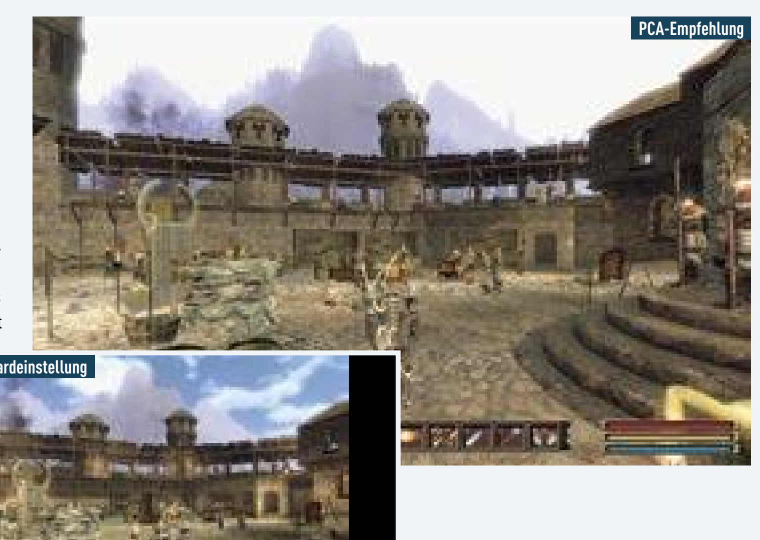
PC-KONFIGURATION

- Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz)
- Mind. 2x 1.024 Megabyte Speicher
- Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

Auflösung: 1.680x1.050
Kantenglättung (Ati): 4x
Anisotroper Filter (Treiber, Ati): .. 16:1 HQ
Kantenglättung (Nvidia): .... Anwendungs.***
Anisotroper Filter (Treiber, Nvidia): .. 8:1Q

Spieleinstellungen maximal außer:
Shaderqualität: 1.4
Texturfilterung: .... Linear
Schattenqualität: .... Aus
Post-Processing: .... Überstrahleffekt

PCA-Empfehlung



Standardeinstellung

Die wichtigsten Einstellungen, um besser zu spielen, nehmen Sie direkt in der Datei „ge3.ini" im *Gothic 3*-Programmverzeichnis vor. Erhöhen Sie den Wert „fMaxDistToPlayer" von 500 auf 2.500 – so können Sie die Kamera weiter von Ihrem Charakter entfernen und behalten dennoch die Übersicht im Kampfgetümmel. Mit „Entity.ROI" auf 6.000 statt 4.000 sehen Sie spielrelevante Objekte früher. Radeon-X-1000-Besitzer könnten versuchen, FSAA über den Treiber zu erzwingen. Dazu ist es nötig, die Desktop- und Spielauflösung inklusive der Refresh-Rate (Bildwiederholrate in Hertz) auf einen identischen Wert zu stellen und die Intro-Videos in der Datei „logo.ini" zu deaktivieren.

Need for Speed: Carbon

PCA-Empfehlung



Standardeinstellung

PC-KONFIGURATION

- Core 2 Duo E6300 (1,86 GHz)
- 1.536 Megabyte Speicher
- Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

Auflösung („NFSCres"): .. 1.680x1.050
Kantenglättung (Treiber): 4x
Anisotroper Filter (Treiber): .. 16:1 HQ
Nvidia: .... „Hohe Qualität"
Ati: .... „A.I." deaktiviert

Spieleinstellungen maximal außer:
Texturfilter: .... Trilinear
Shader-Detail: .... Mittel
Visuelle Verarbeitung: .... Niedrig
Motion Blur: .... Aus (nur Geforce)

Da das Bild bei *NfS: Carbon* dazu neigt, stark zu flimmern, lohnt es sich für längere Spielsitzungen, das bildberuhigende FSAA zu aktivieren. Um in voreingestellter Auflösung auf Ihrem Breitbild-LCD zum Beispiel mit 1.680x1.050 Bildpunkten zu spielen, laden Sie sich das Tool „nfscres" unter http://toca.game-editing.net/forum/dload.php?action=file&file_id=96 herunter. Damit das Spiel auch auf einer Radeon X1950 Pro flüssig läuft, beachten Sie die Einstellungen oben. Dadurch verlieren Sie zwar das Parallax-Mapping, aber die Grafik ist deutlich weniger flimmeranfällig und sieht im Farbton weniger blaustichig (was die Nachtsicht simulieren soll) aus.

*Super-Sampling **Reglerstellung ***Anwendungsgesteuert

The Elder Scrolls 4: Oblivion


PCA-Empfehlung

Standardeinstellung

PC-KONFIGURATION
- Core 2 Duo E6400 (2,13 GHz)
- 2x 1.024 Megabyte Speicher
- Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

Auflösung: 1.680x1.050
Kantenglättung (Ati): 4x
Anisotr. Filter (Treiber, Ati): ....16:1 HQ
Kantenglättung (Nvidia):.. Anwendungs.***
Anisotr. Filter (Treiber, Nvidia): ...8:1 Q

Spieleinstellungen maximal außer:
Innere/äußere Schatten: Mittlere Reglerst.**
Körper-/Grasschatten: .... Aus
Schattenqualität: .... Niedrig
Spiegelndes Licht: .... Mittlere Reglerst.**

Außer der Breitbild-Darstellung im 16:10-Format, was eine bessere Übersicht bringt, sollten Sie *Oblivion* im HDR-Modus unbedingt Kantenglättung gönnen, sofern Sie über eine X-19xx- oder Geforce-8-Karte verfügen. Erhöhen Sie zusätzlich in der Datei „Oblivion.ini" (Eigene Dateien – My Games – Oblivion) „iMinGrassSize" von 80 auf 160 – das mindert die Grasdichte. Gerade Geforce-7-Karten gewinnen so enorm an Leistung, die Sie besser in eine höhere Auflösung sowie anisotrope Filterung investieren. Auch „uGridstoload" lässt sich auf den Wert 7 erhöhen, um das Landschafts-LOD in die Ferne zu schieben.

Counter-Strike: Source


PCA-Empfehlung

Standardeinstellung

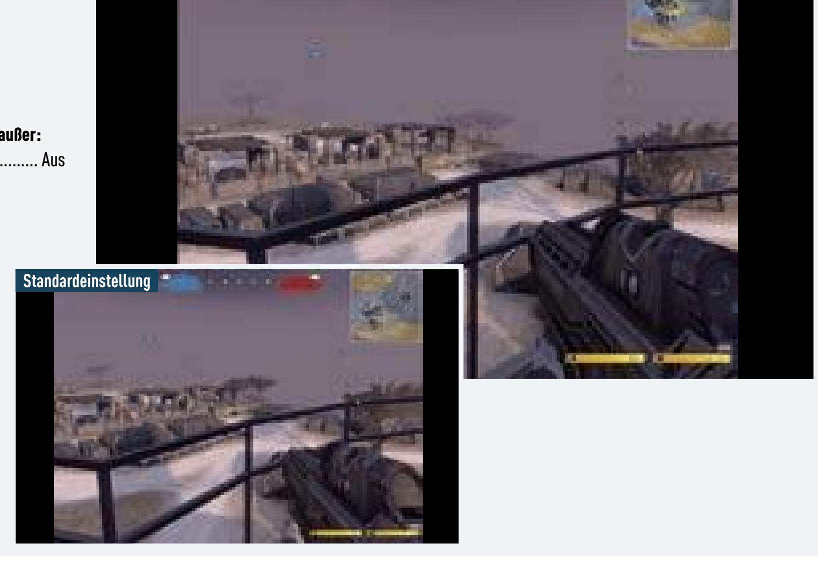
PC-KONFIGURATION
- Athlon 64 3800+
- 2.048 Megabyte Speicher
- Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

Transp.-FSAA (Nvidia, Treiber): Super-S.*
Adaptive-FSAA (Ati, Treiber): ... Quality
Kantenglättung (Treiber): 4x
Anisotroper Filter (Treiber): 8:1
Bildformat: .... Breitwand 16:10

Auflösung: 1.680x1.050
Helligkeitsstufe: 1.6
Texturdetails: .... Niedrig
Auf Vertical Sync warten: .... Aktiviert
High Dynamic Range: .... Keine

Für ambitionierte *Source*- oder *Counter-Strike 1.6*-Spieler lohnt sich ein Breitbild-Flüssigkristallbildschirm: Mit einer 16:10-Auflösung haben Sie seitlich eine größere Sichtfläche und erkennen Gegner früher. Zwar können Sie auch mit einem gewöhnlichen 4:3-Monitor 16:10-Auflösungen für mehr Sichtfläche wählen, jedoch wird dann das Bild verzerrt oder Sie haben oben und unten schwarze Balken. Genauso wichtig ist ein ruhiges Bild. Aktivieren Sie daher 4x Adaptive-/Transparenz-FSAA, 8:1 anisotrope Filterung und vertikale Synchronisation. HDR und die volle Texturauflösung lenken hingegen nur ab – unbedingt deaktivieren.

Battlefield 2/2142


PCA-Empfehlung

Standardeinstellung

PC-KONFIGURATION
- Athlon 64 3800+
- 2.048 Megabyte Speicher
- Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

Transp.-FSAA (Nvidia, Treiber): Super-S.*
Adaptive-FSAA (Ati, Treiber): .. Quality
Kantenglättung (Treiber): 4x
Anisotroper Filter (Treiber): 8:1
Auflösung (Verknüpfung): .. 1.280x1.024

Spieleinstellungen maximal außer:
Verbesserte Beleuchtung: .... Aus

Holen Sie alles aus der alten Engine heraus – unser Beispiel-PC hat genug Leistung für maximale Details, 8:1 AF und 4x FSAA samt Adaptive- oder Transparenz-Kantenglättung (sonst flimmern Bäume, Zäune und Gitter). Das ist besonders wichtig, da es außer auf die Weitsicht auf ein ruhiges Bild ankommt, damit Sie Gegner auch auf große Distanz eindeutig ausmachen. Ein 16:10-Flachmann bringt keinen Vorteil – das Bild wird horizontal gestreckt. Fehlt die gewünschte Auflösung im Spielmenü, erweitern Sie eine Verknüpfung der BF2142.exe etwa um den Parameter „+szx 1280 +szy 1024" – die Werte passen Sie entsprechend an.

*Super-Sampling **Reglerstellung ***Anwendungsgesteuert

Der Preisverfall greift um sich. Seit Veröffentlichung der ersten DX-10-Grafikkarten kosten Einsteiger-Modelle deutlich weniger.

»Mag keine Nudeln: Reißwolf.«

EINSTEIGER-GRAFIKKARTEN IM TEST

Spargemeinschaft

Sie wollen nur rund 150 Euro für eine Grafikkarte ausgeben, aber beim Spielen auf kein Detail verzichten? Da haben wir was für Sie!

Hätten Sie's gewusst? Eine X1650 XT ist schneller als eine X1800 GTO, die X1950 GT rechnet trotz höherer Namensziffer langsamer als die X1900 GT! Gerade die Angebotspalette von AMD/Ati ist wegen diverser Ausführungen der Radeon-X19x0-Reihe ziemlich unübersichtlich geworden. Aber auch bei Nvidia-Karten ist nicht immer klar, ob Sie für den höheren Preis der 7900 GS im Vergleich zur 7600 GT tatsächlich einen angemessenen Mehrwert erhalten. Mit unserem Chipsatz-Test bekommen Sie den Durchblick.

FREIE MARKTWIRTSCHAFT

Im High-End-Bereich gibt es bereits DirectX-10-fähige Grafikkarten. Auch die Wachablösung in der Mittel- und Einsteigerklasse steht kurz bevor. Aus diesem Grund gibt es aktuell relativ leistungsstarke D3D9-Karten für kleines Geld. Wir prüften, welche der angebotenen Karten den höchsten Gegenwert für Ihre Kohle liefern. Momentan buhlen nämlich viele ältere und neuere Modelle mit verwirrenden Bezeichnungen um die Kundschaft – und die Leistungsunterschiede sind beträchtlich. Generell wird keiner der Testkandidaten jemals DirectX-10-kompatibel sein – Treiber- oder Software-Updates können hier nichts ausrichten. Allerdings ist mit Spielen, die ohne DX-10-Unterstützung gar nicht laufen, weder in diesem Jahr noch in der ersten Hälfte 2008 zu rechnen. Spiele, die das neue Betriebssystem von Microsoft voraussetzen, sich dabei aber mit Vistas D3D9-Modus begnügen, sind jedoch geplant. Wir haben interessante Karten im Bereich von 100 bis 160 Euro gewählt und das Feld um die weit verbreitete Geforce 6800 GT als Referenz ergänzt. Der preisgünstigste Starter im Testfeld ist die Geforce 7600 GS für 80 Euro.

VORSICHT, FALLE!

Wie eingangs erwähnt, sind die Produktbezeichnungen zum Teil reichlich irreführend. Aber selbst bei den verschiedenen Modellen mit gleicher Bezeichnung gibt es noch genügend Möglichkeiten, eine 3D-Krücke zu erwerben. Einige Anbieter verkaufen zum Beispiel die Radeon X1650 XT mit DDR2-Speicher und einer um 41 Prozent geringeren Speicherbandbreite. Dumm: Sie sparen dabei kaum zehn Euro. Prüfen Sie daher vor dem Kauf sorgfältig, ob die favorisierte Karte den Spezifikationen der Tabelle rechts oben entspricht. Auch Online-Shops sollten auf eine E-Mail-Anfrage hin bereitwillig Auskunft geben – sonst suchen Sie einen anderen Anbieter.

MESSDIENST

Wie üblich testeten wir auch dieses Mal praxisnah anhand eines günstigen Einsteigersystems mit dem populären Core 2 Duo E4300 – wer an der Grafikkarte spart, gibt selten Unsummen für einen High-End-Prozessor aus. Wir beschränkten die höchste Auflösung auf die für 19-Zoll-Flachbildschirme üblichen 1.280x1.024. Die Treiber der Geforce-Karten stellten wir auf hohe Qualität und deaktivierten zuvor die Texturfilter-Optimierungen. In *Gothic 3* und *Counter-Strike Source* setzten wir bei den Radeon-Karten zusätzlich das „AF höchster Qualität" in Gang und minderten so die Winkelabhängigkeit des anisotropen Filters. Bei der Geforce-6/-7-Reihe ist das nicht möglich, es ist mit zum Teil matschigen Texturen zu rechnen. Im Testfeld finden sich die beliebten Spiele *Gothic 3*, *Need for Speed: Carbon*, *Counter-Strike Source* und *Battlefield 2*. Wir nutzten reale Spielsequenzen, die wir mithilfe von Fraps maßen – lediglich bei *Battlefield 2* griffen wir auf die Timedemo-Funktion zurück, da sonst ein Fps-Begrenzer (Frames per Second; Bilder pro Sekunde) bei 85 Hertz einsetzt.

ANALYSE DER MESSWERTE

In *Gothic 3* liegen die Radeon-Karten mit deutlichem Abstand an der Spitze. Dass dies nicht allein der Shader-Leistung zu verdanken ist, zeigt das Ergebnis der X1800 GTO. Sie lässt eine X1650 XT hinter sich, die über einen höheren Takt und eine doppelt so hohe Zahl an Pixel-Shadern verfügt. Selbst die Geforce 7900 GT kommt bei vollen Details nur knapp in den spielbaren Bereich. Ähnlich dominiert die Ati-Riege in *Need for Speed:*



DAMIT DAS KLAR IST!

DIRECTX 10 (DX 10)
Exklusive Vista-3D-Schnittstelle.
Setzt eine Shader-Modell-4-Karte voraus und ist nicht abwärtskompatibel zu DirectX 9 aus Windows XP.

SLI/CROSSFIRE
Koppelung von Grafikkarten.
Benötigt passende Hauptplatine und mindestens zwei Grafikkarten.

Einsteiger Grafikkarten: Theoretische Spezifikationen

Hersteller	Nvidia					Ati					
Produkt	Geforce 6800 GT	Geforce 7600 GS	Geforce 7600 GT	Geforce 7900 GS	Geforce 7900 GT	Radeon X1600 XT	Radeon X1650 GT	Radeon X1800 GTO	Radeon X1900 GT	Radeon X1950 GT	Radeon X1950 Pro
Chip	NV40	G73	G73	G71	G71	RV530	RV560	R520	R580	RV570	RV570
Fertigung (Nanometer)	130	90/80*	90/80*	90	90	90	80	90	90	80	80
Transistoren (Millionen)	220	177	177	278	278	157	330	321	384	330	330
Spezifikationen											
Taktrate Kern (Megahertz)	350	400	560	450	450	590	575	500	575/513**	500	575
Taktrate Speicher (Megahertz)	500	400	700	660	660	690	675	500	600	600	690
Shader-Version (Vertex-/Pixel-Shader)	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
Shader-ALUs (Vertex-/Pixel-Shader)	16/6	24/5	24/5	40/7	48/8	12/5	24/5	12/8	36/8	36/8	36/8
Speicherausstattung (Megabyte)	256, 512	256, 512	256, 512	256, 512	256, 512	256, 512	256, 512	256	256	256, 512	256, 512
Speichertyp	GDDR3	DDR2	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Leistung											
Rechenleistung (GFLOP/s; Pixel-Shader)	44,8	76,8	107,5	144	172,8	56,6	110,4	48	165,6	144	165,6
Texturfüllrate (Megatexel/s)	5.600	4.800	6.720	9.000	10.800	2.360	4.600	6.000	6.900	6.000	6.900
Speicherbandbreite (Megabyte/s)	32	12,8	22,4	42,2	42,2	22,1	32	32	38,4	38,4	44,2
Merkmale											
Transparenz-FSAA	Ja***	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Winkelabhängiges AF, abschaltbar	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Multi-Sampling, maximal	4x	4x	4x	4x	4x	6x	6x	6x	6x	6x	6x
Anti-Aliasing, maximal	8xS	8xS	8xS	8xS	8xS	6x	6x	6x	6x	6x	6x
MSAA + HDR-Rendering	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja, FP16	Ja, FP16	Ja, FP16	Ja, FP16	Ja, FP16	Ja, FP16

* Neuere Revisionen bereits in 80 Nanometer ** Ursprüngliche Version: 575 Megahertz, neuere Revision 513 Megahertz *** Erst mit neueren Treibern hinzugekommen

Carbon. Hier jedoch hängt es deutlich an der Menge und Effizienz der Pixel-Shader-Einheiten. So ist die sonst eher schwachbrüstige X1600 XT auf Augenhöhe mit der X1800 GTO – die X1650 XT zieht allen Geforce-Karten im Test davon. Ein differenzierteres Bild bietet *CS Source*. In 1.024x768 hängen beinahe alle Karten am Prozessor-Limit von gut 105 Fps. Auch mit FSAA und AF bleiben sämtliche Karten noch oberhalb von 80 Bildern pro Sekunde. Erst in 1.280x1.024 knicken die 6800 GT, 7600 GS und X1600 XT ein und fallen zum Teil deutlich unter die von Online-Spielern als angenehm oder nötig empfundenen 80 Fps. Auch *Battlefield 2* können Sie mit allen Karten in vollen Details genießen, sofern Sie sich auf die 1.024er-Auflösung ohne AA und AF beschränken. Bei besserem Bild oder höherer Auflösung haben Sie mit den X19x0-Modellen die besten Karten. Die X1950 GT fällt hier jedoch rund zehn Prozent gegenüber den anderen Modellen zurück. Mit der X1600 XT oder 7600 GS erreichen Sie nur die untere Spielbarkeitsgrenze.

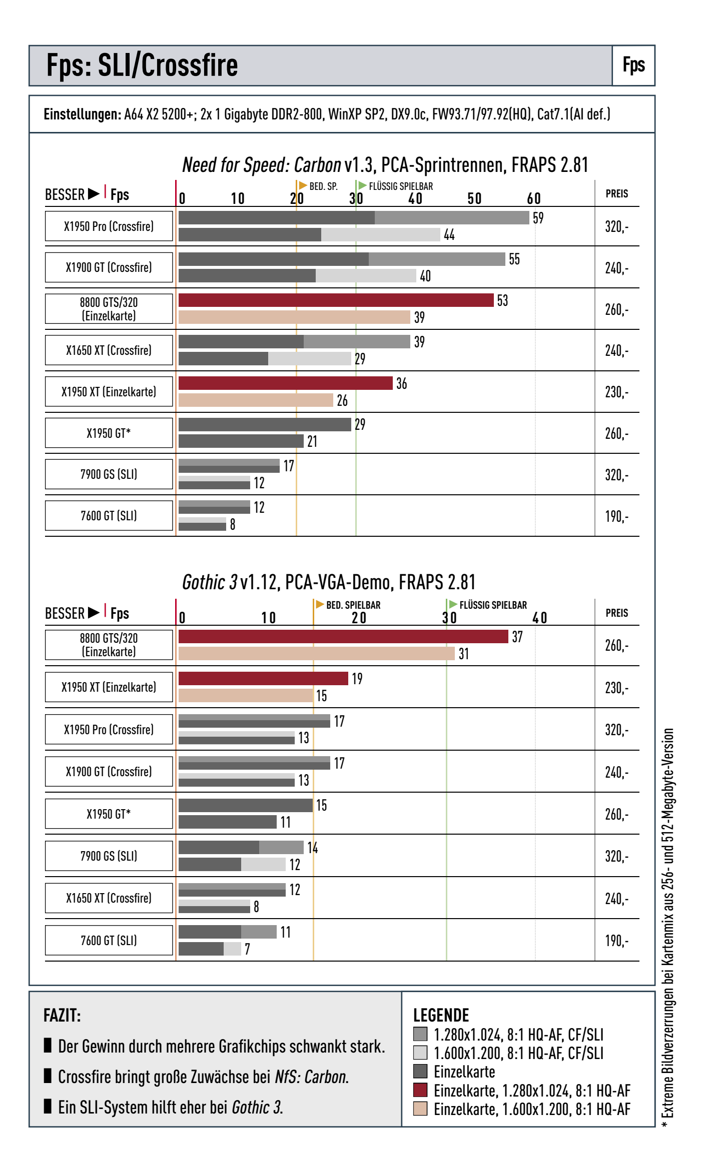
WAS BRINGEN ZWEI KARTEN?

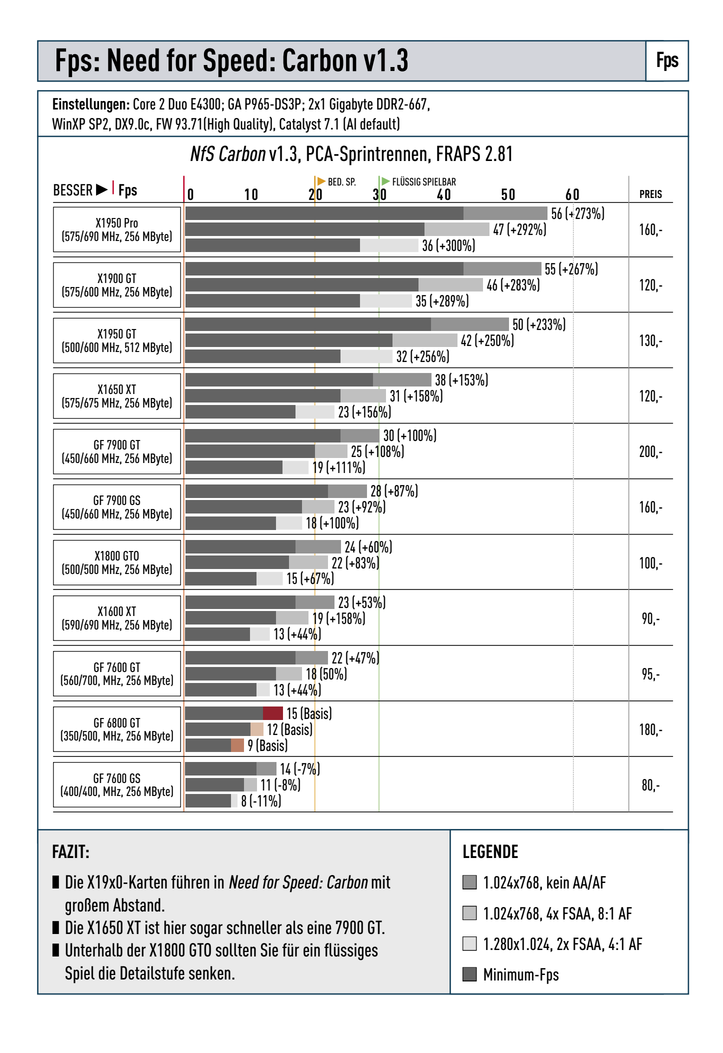
Hersteller preisen SLI und Crossfire als mögliche und günstige Optionen an, um dem mit einer mäßig schnellen Karte bestückten Rechner im Nachhinein Flügel zu verleihen. In der Praxis sieht das oft anders aus: Wie die Leistungsmessungen zeigen, sind die Ergebnisse durchwachsen. Ein Crossfire-System lohnt, wenn Sie die passenden Spiele installieren. *Need for Speed: Carbon* etwa – bei *Gothic 3* stellt sich kein Leistungsgewinn ein. Das gemischte Doppel aus einer mit 256 und einer mit 512 Megabyte bestückten X1950 GT beschert uns derart starke Bildfehler, dass wir nicht mal durch die Spielmenüs navigieren können, um den Benchmark zu starten. Bei den Geforce-Karten raten wir aktuell dazu, statt zweier preiswerter Karten auf eine 8800 GTS mit 320 Megabyte zu setzen. Damit sind Sie für Spiele mit hohen Hardware-Anforderungen besser gerüstet als mit mehreren schwächeren Karten.

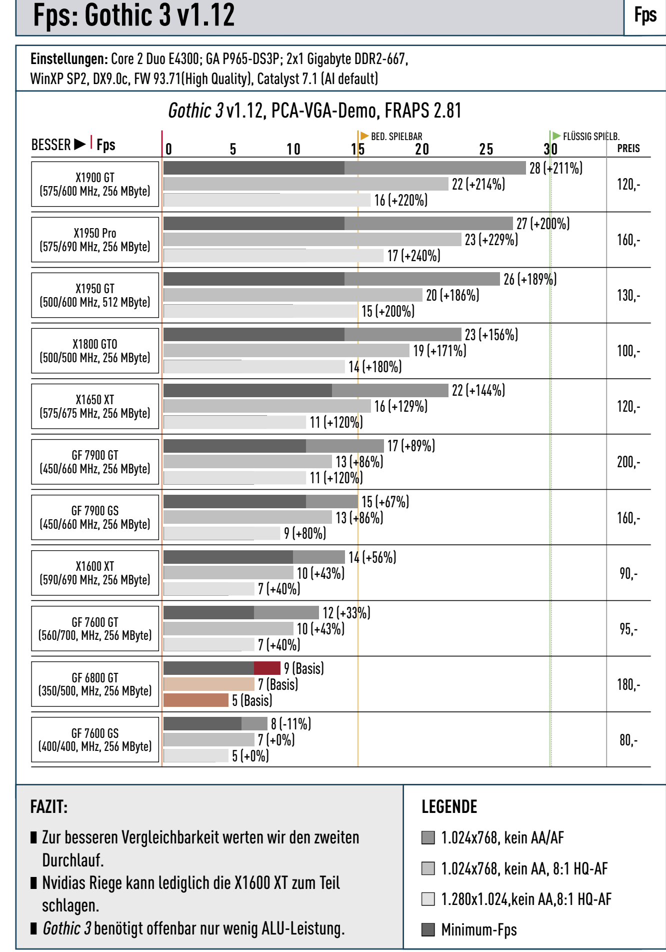
FAZIT

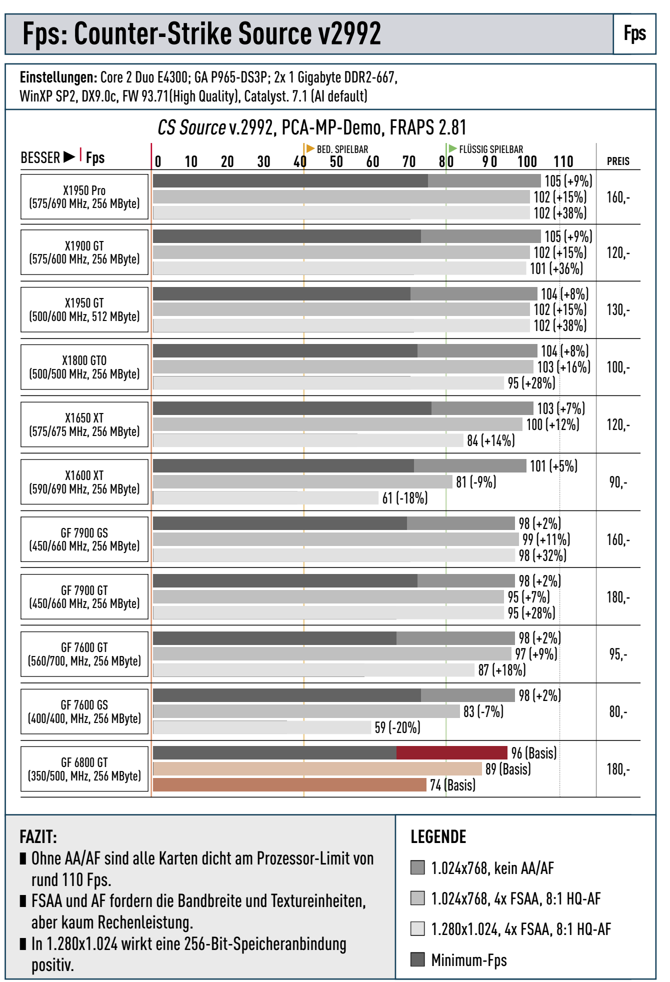
Aktuell finden Sie die besten Karten für unter 160 Euro bei Ati. Hier sollten Sie Ihre Wahl auf die Modelle mit X1950-Pro-Chipsatz oder die gerade auslaufenden X1900-GT-Karten beschränken. Die zuletzt Genannten sind in der schnellen Variante trotz der niedrigeren Modellnummer leistungsstärker als die X1950 GT.

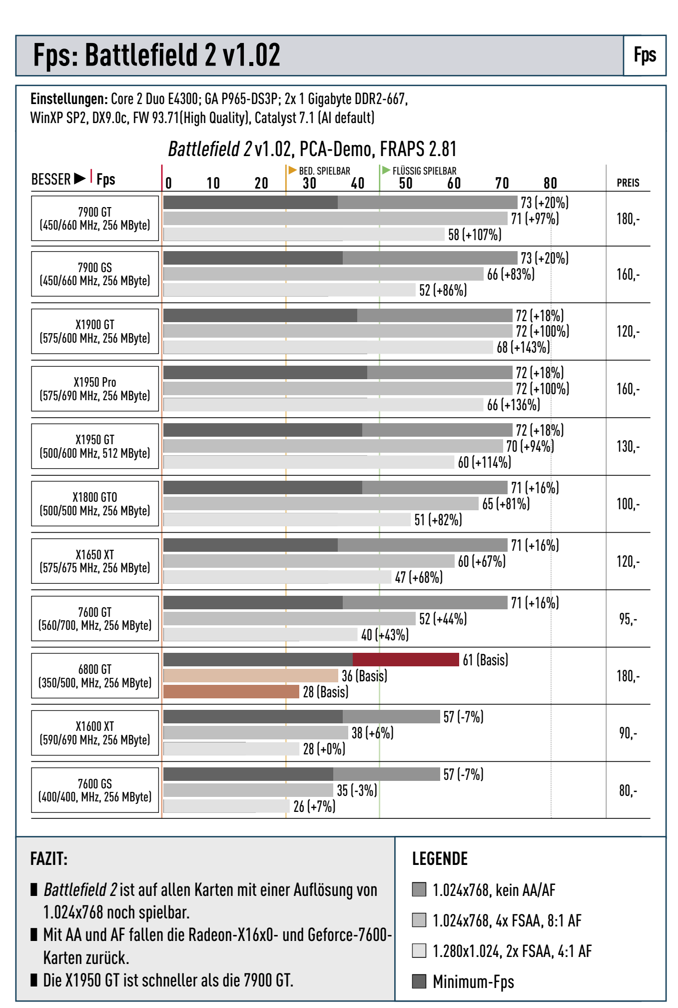
Carsten Spille




Fps: Need for Speed: Carbon v1.3
Fps
Einstellungen: Core 2 Duo E4300; GA P965-DS3P; 2x1 Gigabyte DDR2-667, WinXP SP2, DX9.0c, FW 93.71(High Quality), Catalyst 7.1 (AI default)
NfS Carbon v1.3, PCA-Sprintrennen, FRAPS 2.81
BESSER ▶ | Fps
BED. SP.
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60
PREIS
X1950 Pro (575/690 MHz, 256 MByte) 56 (+273%) 47 (+292%) 36 (+300%) 160,-
X1900 GT (575/600 MHz, 256 MByte) 55 (+267%) 46 (+283%) 35 (+289%) 120,-
X1950 GT (500/600 MHz, 512 MByte) 50 (+233%) 42 (+250%) 32 (+256%) 130,-
X1650 XT (575/675 MHz, 256 MByte) 38 (+153%) 31 (+158%) 23 (+156%) 120,-
GF 7900 GT (450/660 MHz, 256 MByte) 30 (+100%) 25 (+108%) 19 (+111%) 200,-
GF 7900 GS (450/660 MHz, 256 MByte) 28 (+87%) 23 (+92%) 18 (+100%) 160,-
X1800 GTO (500/500 MHz, 256 MByte) 24 (+60%) 22 (+83%) 15 (+67%) 100,-
X1600 XT (590/690 MHz, 256 MByte) 23 (+53%) 19 (+158%) 13 (+44%) 90,-
GF 7600 GT (560/700, MHz, 256 MByte) 22 (+47%) 18 (50%) 13 (+44%) 95,-
GF 6800 GT (350/500, MHz, 256 MByte) 15 (Basis) 12 (Basis) 9 (Basis) 180,-
GF 7600 GS (400/400, MHz, 256 MByte) 14 (-7%) 11 (-8%) 8 (-11%) 80,-
FAZIT:
Die X19x0-Karten führen in Need for Speed: Carbon mit großem Abstand.
Die X1650 XT ist hier sogar schneller als eine 7900 GT.
Unterhalb der X1800 GTO sollten Sie für ein flüssiges Spiel die Detailstufe senken.
LEGENDE
1.024x768, kein AA/AF
1.024x768, 4x FSAA, 8:1 AF
1.280x1.024, 2x FSAA, 4:1 AF
Minimum-Fps


Fps: Gothic 3 v1.12
Fps
Einstellungen: Core 2 Duo E4300; GA P965-DS3P; 2x1 Gigabyte DDR2-667, WinXP SP2, DX9.0c, FW 93.71(High Quality), Catalyst 7.1 (AI default)
Gothic 3 v1.12, PCA-VGA-Demo, FRAPS 2.81
BESSER ▶ | Fps
BED. SPIELBAR
FLÜSSIG SPIELB.
0 5 10 15 20 25 30
PREIS
X1900 GT (575/600 MHz, 256 MByte) 28 (+211%) 22 (+214%) 16 (+220%) 120,-
X1950 Pro (575/690 MHz, 256 MByte) 27 (+200%) 23 (+229%) 17 (+240%) 160,-
X1950 GT (500/600 MHz, 512 MByte) 26 (+189%) 20 (+186%) 15 (+200%) 130,-
X1800 GTO (500/500 MHz, 256 MByte) 23 (+156%) 19 (+171%) 14 (+180%) 100,-
X1650 XT (575/675 MHz, 256 MByte) 22 (+144%) 16 (+129%) 11 (+120%) 120,-
GF 7900 GT (450/660 MHz, 256 MByte) 17 (+89%) 13 (+86%) 11 (+120%) 200,-
GF 7900 GS (450/660 MHz, 256 MByte) 15 (+67%) 13 (+86%) 9 (+80%) 160,-
X1600 XT (590/690 MHz, 256 MByte) 14 (+56%) 10 (+43%) 7 (+40%) 90,-
GF 7600 GT (560/700, MHz, 256 MByte) 12 (+33%) 10 (+43%) 7 (+40%) 95,-
GF 6800 GT (350/500, MHz, 256 MByte) 9 (Basis) 7 (Basis) 5 (Basis) 180,-
GF 7600 GS (400/400, MHz, 256 MByte) 8 (-11%) 7 (+0%) 5 (+0%) 80,-
FAZIT:
Zur besseren Vergleichbarkeit werten wir den zweiten Durchlauf.
Nvidias Riege kann lediglich die X1600 XT zum Teil schlagen.
Gothic 3 benötigt offenbar nur wenig ALU-Leistung.
LEGENDE
1.024x768, kein AA/AF
1.024x768, kein AA, 8:1 HQ-AF
1.280x1.024,kein AA,8:1 HQ-AF
Minimum-Fps


Fps: Counter-Strike Source v2992
Fps
Einstellungen: Core 2 Duo E4300; GA P965-DS3P; 2x 1 Gigabyte DDR2-667, WinXP SP2, DX9.0c, FW 93.71(High Quality), Catalyst. 7.1 (AI default)
CS Source v.2992, PCA-MP-Demo, FRAPS 2.81
BESSER ▶ | Fps
BED. SPIELBAR
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110
PREIS
X1950 Pro (575/690 MHz, 256 MByte) 105 (+9%) 102 (+15%) 102 (+38%) 160,-
X1900 GT (575/600 MHz, 256 MByte) 105 (+9%) 102 (+15%) 101 (+36%) 120,-
X1950 GT (500/600 MHz, 512 MByte) 104 (+8%) 102 (+15%) 102 (+38%) 130,-
X1800 GTO (500/500 MHz, 256 MByte) 104 (+8%) 103 (+16%) 95 (+28%) 100,-
X1650 XT (575/675 MHz, 256 MByte) 103 (+7%) 100 (+12%) 84 (+14%) 120,-
X1600 XT (590/690 MHz, 256 MByte) 101 (+5%) 81 (-9%) 61 (-18%) 90,-
GF 7900 GS (450/660 MHz, 256 MByte) 98 (+2%) 99 (+11%) 98 (+32%) 160,-
GF 7900 GT (450/660 MHz, 256 MByte) 98 (+2%) 95 (+7%) 95 (+28%) 180,-
GF 7600 GT (560/700, MHz, 256 MByte) 98 (+2%) 97 (+9%) 87 (+18%) 95,-
GF 7600 GS (400/400, MHz, 256 MByte) 98 (+2%) 83 (-7%) 59 (-20%) 80,-
GF 6800 GT (350/500, MHz, 256 MByte) 96 (Basis) 89 (Basis) 74 (Basis) 180,-
FAZIT:
Ohne AA/AF sind alle Karten dicht am Prozessor-Limit von rund 110 Fps.
FSAA und AF fordern die Bandbreite und Textureinheiten, aber kaum Rechenleistung.
In 1.280x1.024 wirkt eine 256-Bit-Speicheranbindung positiv.
LEGENDE
1.024x768, kein AA/AF
1.024x768, 4x FSAA, 8:1 HQ-AF
1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 HQ-AF
Minimum-Fps


Fps: Battlefield 2 v1.02
Fps
Einstellungen: Core 2 Duo E4300; GA P965-DS3P; 2x 1 Gigabyte DDR2-667, WinXP SP2, DX9.0c, FW 93.71(High Quality), Catalyst 7.1 (AI default)
Battlefield 2 v1.02, PCA-Demo, FRAPS 2.81
BESSER ▶ | Fps
BED. SPIELBAR
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60 70 80
PREIS
7900 GT (450/660 MHz, 256 MByte) 73 (+20%) 71 (+97%) 58 (+107%) 180,-
7900 GS (450/660 MHz, 256 MByte) 73 (+20%) 66 (+83%) 52 (+86%) 160,-
X1900 GT (575/600 MHz, 256 MByte) 72 (+18%) 72 (+100%) 68 (+143%) 120,-
X1950 Pro (575/690 MHz, 256 MByte) 72 (+18%) 72 (+100%) 66 (+136%) 160,-
X1950 GT (500/600 MHz, 512 MByte) 72 (+18%) 70 (+94%) 60 (+114%) 130,-
X1800 GTO (500/500 MHz, 256 MByte) 71 (+16%) 65 (+81%) 51 (+82%) 100,-
X1650 XT (575/675 MHz, 256 MByte) 71 (+16%) 60 (+67%) 47 (+68%) 120,-
7600 GT (560/700, MHz, 256 MByte) 71 (+16%) 52 (+44%) 40 (+43%) 95,-
6800 GT (350/500, MHz, 256 MByte) 61 (Basis) 36 (Basis) 28 (Basis) 180,-
X1600 XT (590/690 MHz, 256 MByte) 57 (-7%) 38 (+6%) 28 (+0%) 90,-
7600 GS (400/400, MHz, 256 MByte) 57 (-7%) 35 (-3%) 26 (+7%) 80,-
FAZIT:
Battlefield 2 ist auf allen Karten mit einer Auflösung von 1.024x768 noch spielbar.
Mit AA und AF fallen die Radeon-X16x0- und Geforce-7600-Karten zurück.
Die X1950 GT ist schneller als die 7900 GT.
LEGENDE
1.024x768, kein AA/AF
1.024x768, 4x FSAA, 8:1 AF
1.280x1.024, 2x FSAA, 4:1 AF
Minimum-Fps

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Gothic 3* und *Battlefield 2142* ** Abgewertet
*** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich

AGP-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3	ca. € 220,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 (1,4ns)	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,2 Fps	36,5 Fps	2,96
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 180,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 190,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 260,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 140,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**
Leadtek Winfast A7600 GS TDH	ca. € 100,-	Geforce 7600 GS	256 DDR2 (2,5 ns)	400/400 MHz	24/5	1,3/1,3 Sone	18 Fps	15 Fps	3,64**

PCI-EXPRESS-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GTX	ca. € 500,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 480,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 500,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 360,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 320,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 280,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	2,04**
Foxconn GF8800 GTS/320	ca. € 310,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/900 MHz	96/max. 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	2,04**
Gainward Bliss 8800 GTS	ca. € 350,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,7/0,8 Sone	64 Fps	55 Fps	2,04
Elitegroup GF8800 GTS/320	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,8 Sone	64 Fps	54 Fps	2,07
Asus EN7950GX2	ca. € 550,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 (1,4 ns)	500/600 MHz	2x 48/8	1,1/3,2 Sone	58 Fps	55,5 Fps	2,58**
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 320,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 330,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	ca. € 500,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	695/999 MHz	48/8	2,5/2,5 Sone	52 Fps	41,9 Fps	2,67**
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 500,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	650/800 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	44,5 Fps	32 Fps	2,78**
Powercolor X1950 Pro	ca. € 160,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
HIS Radeon X1950 Pro IceQ3 Turbo	ca. € 200,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	635/743 MHz	36/8	1,3/1,3 Sone	42,4 Fps	32,9 Fps	2,92
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 150,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 230,-	Geforce 7950 Pro	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	48/8	0,2/0,5 Sone	38,5 Fps	28 Fps	2,95**
Xfx Geforce 7900 GT 570M Extreme	ca. € 250,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 230,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	48/8	0,5/2 Sone	38,5 Fps	28 Fps	3,00**
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 200,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 (1,4 ns)	500/480 MHz	48/8	1,3/2,1 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,02**
Xpertvision X1950 GT Super	ca. € 130,-	Radeon X1950 GT	512 DDR3 (n. bek.)	500/601 MHz	36/8	0,6/0,6 Sone	37 Fps	26,5 Fps	3,11
Leadtek Winfast PX7900 GS TDH	ca. € 160,-	Geforce 7900 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	450/660 MHz	40/7	0,1/0,3 Sone	28,5 Fps	20,5 Fps	3,24**
MSI NX7900GS-T2D256EZ-HD	ca. € 180,-	Geforce 7900 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	450/660 MHz	40/7	Passiv	28,5 Fps	20,5 Fps	3,27
Gainward Bliss 7900 GS PCX 512	ca. € 170,-	Geforce 7900 GS	512 DDR3 (1,4 ns)	450/660 MHz	40/7	0,2/1,5 Sone	28,5 Fps	20,5 Fps	3,27**
Powercolor X1800 GTO	ca. € 140,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	12/8	1,2/4,2 Sone	27,5 Fps	22 Fps	3,39**
Gecube GC-X1800GTOD-VID3	ca. € 120,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	12/8	1,2/4,5 Sone	27,5 Fps	22 Fps	3,40**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m²	-	1,87
Benq FP71V	ca. € 245,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m²	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m²	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 185,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m²	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Philips 170X6	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m²	USB-Hub, Lautsprecher	2,02
Maxdata Belinea 101730	ca. € 260,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m²	Lautsprecher	2,12
Fujitsu Siemens Scaleoview L17-1	ca. € 190,-	2x D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 215 cd/m²	Licht	2,13
Hyundai Imagequest B71D	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	150 bis 305 cd/m²	Lautsprecher	2,16
LG L1740PQ	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	140 bis 300 cd/m²	-	2,31

19 ZOLL



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m²	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 395,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m²	Lautsprecher	1,82
Benq FP91GX	ca. € 185,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m²	-	1,86
Maxdata Belinea 10 19 27	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 240 cd/m²	Lautsprecher	1,91
Viewsonic VP930	ca. € 375,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	60 bis 245 cd/m²	-	1,92
LG L1953TR	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	21 ms	Sehr gut	Gut	109 bis 278 cd/m²	-	1,93
LG L1932P	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 260 cd/m2	-	1,94
Dell 1907FP	ca. € 275,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	91 bis 247 cd/m²	USB-Hub	2,01
Philips 190X7FB	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	30 ms	Sehr gut	Gut	75 bis 282 cd/m²	USB-Anschluss, Lautsprecher	2,07
Samsung Syncmaster 940B	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 300 cd/m2	Pivot	2,07
Philips 190G6FB	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	200 bis 400 cd/m2	Subwoofer, USB-Soundkarte	2,08

20 BIS 24 ZOLL (INKLUSIVE 16:10)



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m²	USB-Hub	1,60
Benq FP241W	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D (HDCP), S-V	19 ms	Ser gut	Ser gut	106 bis 308 cd/m²	USB-Hub	1,77
Asus PW201 (20 Zoll)	ca. € 470,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m²	-	1,85
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 955,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m²	USB-Hub	1,86
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m²	-	1,88
Asus MW221U (22 Zoll)	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 220 cd/m²	Lautsprecher	1,92
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 760,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m2	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94

HAUPTPLATINEN

* Abgewertet, alte Testmethoden

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 170,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DS3P	ca. € 130,-	P965	F4/2.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA. 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 190,-	P965	0702/1.00G	-	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Asus Striker Extreme	ca. € 280,-	Nforce 680i SLI	0505/1.00G	-	2	x16 (3), x1 (1)	2x 1.000 Mbit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Probleme mit MDT	Bestanden	1,48
Gigabyte 965P-DQ6 v1.0	ca. € 180,-	P965	F2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Abit AW9D-Max	ca. € 180,-	975X	1.2/1.00	-	1	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5B Deluxe Wifi	ca. € 170,-	P965	0302/1.03G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 3x Firewire, Wifi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5B Prem. Vista Ed.	ca. € 200,-	P965	0302/1.01G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus P5B-E Plus	ca. € 130,-	P965	0304/1.01G	-	3	x16 (1), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,52



SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Prem. Vista	ca. € 210,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firew., Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59SLI-S5	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firew., Diag.-LEDs	Befriedigend	0,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,54
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 95,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Gigabyte M55S-S3	ca. € 70,-	Nforce 550	F5/1.1	-	2	x16 (1), x1 (4)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 110,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 95,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	-	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,56



SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce 4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 120,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce 4 SLI	1009/1.02	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 140,-	Nforce 4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 75,-	Nforce 4	F11/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 90,-	Nforce 4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 90,-	Nforce 4 SLI	0502/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64*
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce 4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,68
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180,-	Nforce 4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatp. mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 130,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79*
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 90,-	Nforce 4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,85
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 75,-	Uli 1697	1.10/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	1x 100 MBit/s	4x SATA, Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94*
Epox 9NPA7I	ca. € 75,-	Nforce 4	10-03-2005/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 100 MBit/s	4x SATA	-	Bestanden	-	1,96
Asrock 939Dual-SATA2	ca. € 100,-	Uli 1695	2.10/1.05	1	3	x16 (1), x1 (1)	1x 100 MBit/s	3x SATA, Future CPU Port	-	Bestanden	Gut	2,07
Asus A8R-MVP	ca. € 75,-	RD480	0201/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	LAN nicht best.	2,10
Elitegroup Nforce4-A939	ca. € 70,-	Nforce 4	1.0b/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	-	Bestanden	-	2,20*



SOCKEL 754 - SEMPRON, ATHLON 64

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
MSI K8N Neo3-F	ca. € 50,-	Nforce4	1.0/1	1	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	-	Bestanden	-	1,91
Epox 8NPA SLI	ca. € 80,-	Nforce4 SLI	83js5b24/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	2,01
MSI K8N Neo Platinum	ca. € 70,-	Nforce3 250 Gb	1.6/1	1	6	-	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,06*



ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 110,-	2x 512 MByte, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-4-4-8	1,5-2-2-5	1,62
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 140,-	2x 1.024 MByte, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99
Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 35,-	1x 512 MByte, DDR400	230 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,11
TakeMS DIMM 1024MB	ca. € 65,-	1x 1.024 MByte, DDR400	220 MHz DDR, 2,6 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	2,18
MDT DIMM Kit 1024MB Single-sided	ca. € 80,-	2x 512 MByte, DDR400	210 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-8	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	2,23



DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-667/800	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 580,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1111	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	3-3-3-5, 1T	1,51
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 500,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-5	3-3-3-5, 2T	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 190,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 1T	1,59
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 320,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-15	3-3-3-5, 1T	1,59
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 240,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-15	3-4-3-9, 1T	1,63
MSC Cell Shock CS2221450	ca. € 300,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 1T	1,65
OCZ OCZ2P10002G-K	ca. € 210,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 1T	1,67



PROZESSOR-KÜHLER

* Geänderte Testmethode, nur eingeschränkt mit alten Ergebnissen vergleichbar ** Getestet mit Northq NQ-3703 (92 mm) bzw. Scythe S-Flex SFF21E (120mm).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...	Wertung
Thermalright Ultra 90 S775	www.caseking.de	ca. € 35,-	775	0,8/0,3 Sone	46/57 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,66
Verax Polargate Heatpipe	www.verax.de	ca. € 55,-	775	0,5/0,3 Sone	56/65 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,70
Cooler Master Hyper TX Intel	www.coolermaster.de	ca. € 20,-	775	1,8/0,3 Sone	47/63 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,72
Thermalright Ultra 90 K8	www.caseking.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	57/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,73
Cooler Master Hyper TX AMD	www.coolermaster.de	ca. € 20,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	50/64 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,76
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	www.arctic-cooling.de	ca. € 15,-	775	1,9/0,5 Sone	50/61 Grad Celsius	Core 2 Extreme X6800	1,86
Thermalright SI-128 NMT F/2GL	www.pc-world.de	ca. € 90,-	754, 939, 940, AM2, 775	1,4/0,1 Sone**	9,8/12,8 °C (Delta)**	FX-60/Core 2 Extr. QX6800	1,88*
Zalman CNPS9500 AM2	www.alternate.de	ca. € 35,-	754, 939, 940, AM2	2,6/1,2 Sone	52/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,89
Noctua NH-U 12	www.noctua.at	ca. € 55,-	754, 939, 940, AM2, 775	0,4/0,1 Sone**	10,8/15,3 °C (Delta)**	FX-60/Core 2 Extr. QX6800	1,92*



VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zerotherm VGA Cooler GX810	www.zerotherm.net	ca. € 30,-	Ja (70 mm)	0,2-1,6 Sone	69 Grad Celsius (Radeon X1900 XT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,77
Zalman VF900-Cu	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	47 Grad Celsius (Geforce 7900 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,80
Silenx Ixtrema GPU Cooler Cu	www.silenx.com	ca. € 30,-	Ja (75 mm)	0,2 Sone	82 Grad Celsius (Radeon X1900 XT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,82
Zalman VF700-Cu LED	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,87
Zalman VF700-AlCu	www.zalman.co.kr	ca. € 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,88



NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)



	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Seasonic M12 SS-500	www.seasonic.com	ca. € 110,-	500 Watt	24/30/18 (1), 18 (2), 18 (3), 18 (4) A	0,4/0,4 Sone	32 Grad Celsius	1,42
Enermax Infiniti 720 W	www.enermax.de	ca. € 170,-	720 Watt	25/30/28 (1), 28 (2), 30 (3) A	0,7/0,7 Sone	31 Grad Celsius	1,52
Tagan Easycon XL TG-500-U35	www.tagan.de	ca. € 105,-	500 Watt	28/28/20 (1), 20 (2), 20 (3), 20 (4) A	1,1/1,1 Sone	31,9 Grad Celsius	1,58
…x Noisemag. Lib. 500W NMT2	www.pc-world.de	ca. € 140,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,5/0,6 Sone	31,4 Grad Celsius	1,59
…one SST-ST50EF Plus	www.silverstonetek.de	ca. € 80,-	500 Watt	25/25/18 (1), 18 (2) A	0,4/0,5 Sone	29,5 Grad Celsius	1,63

GEHÄUSE

* Testsystem: Intel Core 2 Duo E6700, Asus P5B Deluxe, Ati Radeon 1900 XT, Zalman CNPS9500 AT, Be quiet! BQT P5



	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. Prozessor/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
NZXT Zero	ca. € 140,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 80 mm, 7x 120 mm	Leicht (7 Kilo)	45/80/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2,1 Sone	1,95
…tone TJ05-T	ca. € 135,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	2x 80 mm, 2x 120 mm	Normal (13 Kilo)	48/91/36 Grad Celsius	33 dB(A), 1,9 Sone	2,01
…l Extremengine 3T	ca. € 75,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 120, 140, 1x 250 mm	Leicht (8 Kilo)	48/79/33 Grad Celsius	34 dB(A), 2 Sone	2,06
…take Armor Jr.	ca. € 95,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 92 mm, 2x 120 mm	Sehr leicht (5 Kilo)	47/81/33 Grad Celsius	33 dB(A), 1,8 Sone	2,06
…x Chakra	ca. € 65,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	2x 120 mm, 1x 250 mm	Leicht (7 Kilo)	43/81/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2 Sone	2,07

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
…tor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	0,2 Sone/1,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,74
…g Spinpoint T HD501LJ	ca. € 110,-	SATA II	465,8 GByte	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MByte	63,2 MByte/s / 63 MByte/s	1,90
…ar SE WD4000KS	ca. € 100,-	SATA II	372,6 GByte	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	12,9 ms	16 MByte	61,4 MByte/s / 61,4 MByte/s	2,06
… Bar. 7200.10 ST3320620AS	ca. € 80,-	SATA II	298,1 GByte	7.200	0,2 Sone/0,5 Sone	13,2 ms	16 MByte	62,5 MByte/s / 65,8 MByte/s	2,06
…ar SE WD3200AAJS	ca. € 70,-	SATA II	298,1 GByte	7.200	0,2 Sone/0,3 Sone	18,8 ms	8 MByte	65,9 MByte/s / 65,9 MByte/s	2,20

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD



	Preis	Schnittstelle	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
…g SH-S183	ca. € 35,-	SATA	2,4 Sone/39 dB(A)	18x/8x/18x/6x/8x/8x	5:29 Minuten	5:36 Minuten	4:43 Minuten	1,70
… PX-760SA	ca. € 95,-	IDE	2,9 Sone/40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
…g SH-W163A	ca. € 35,-	SATA	2,3 Sone/38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 50,-	IDE	3,5 Sone/43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 55,-	IDE	3,3 Sone/42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00

STEREOSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
… Gigaworks T20	ca. € 70,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
…ink Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
… I-Trigue L3800	ca. € 110,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 275,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
… Gigaworks S750	ca. € 345,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
… Z-5450 Wireless	ca. € 230,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64
… Gigaworks G500	ca. € 245,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
…oncept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

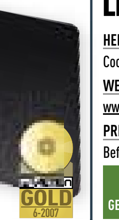
SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
… SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 70,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
… SB Audigy 2 ZS	n. v.	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
… Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
…arracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 180,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 90,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT

Steelpad S&S

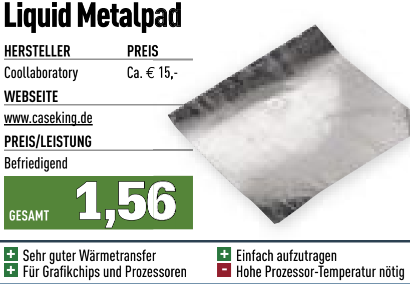



HERSTELLER Steel Series (DK)
PREIS Ca. € 22,-
WEBSEITE www.steelseries.com
PREIS/LEISTUNG Gut
GESAMT 1,50

+ Rutschfestigkeit
+ Startwiderstand
+ Reibwiderstand
– Geräuschentwicklung

Ob Sie mit einer hohen, mittleren oder niedrigen Mausempfindlichkeit spielen: Mit den Maßen 321x267 Milimeter eignet sich das Hartplastik-Pad für alle Spielertypen. Die Ergonomie der rutschfesten Mausunterlage ist sehr gut. Vor allem der Praxistest mit aktuell erhältlichen Spielermäusen erklärt, warum viele professionelle E-Sportler dem Steelpad den Vorzug geben. Die Start- und Reibwiderstände fallen sehr niedrig aus, ohne dass der Spieler dabei an Kontrolle oder Präzision einbüßt. Die Geräuschentwicklung beträgt 3,2 Sone. (mj)

Liquid Metalpad

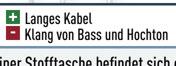


HERSTELLER Coollaboratory
PREIS Ca. € 15,-
WEBSEITE www.caseking.de
PREIS/LEISTUNG Befriedigend
GESAMT 1,56

+ Sehr guter Wärmetransfer
+ Für Grafikchips und Prozessoren
+ Einfach aufzutragen
– Hohe Prozessor-Temperatur nötig

Das Liquid Metal Pad gibt es für Prozessoren und Grafikchips. Ab einer Temperatur von 58 Grad wird das Pad flüssig und füllt dann die feinen Zwischenräume zwischen Chip und Kühlkörper. Beim Einsatz mit Prozessoren ist das Pad zunächst zurechtzuschneiden – dank der aufgedruckten Vorlage geht das kinderleicht. Ist das Metallplättchen einmal geschmolzen, brauchen Sie es nicht wieder auf 58 Grad erwärmen – es dichtet auch im festen Zustand die Zwischenräume ab. Vorsicht ist bei der Montage geboten – das dünne Pad reißt leicht. (mj)

Siberia In: Ear Headset

HERSTELLER Icemat
PREIS Ca. € 4…
WEBSEITE www.icemat.com
PREIS/LEISTUNG Befriedigend
GESAMT 1,95

+ Gute Ausstattung
+ Zwei Aufsätze
+ Langes Kabel
– Klang von Bass und Hochton

Die Ausstattung ist klasse. Neben einer Stofftasche befindet sich ein rund 180 Zentimeter langes Verlängerungskabel in der Verpackung. Für die Knopfkopfhörer gibt es zwei weiche Aufsätze. Die längeren sitzen etwas fester, drücken aber recht schnell, wenn Sie einen schmalen Gehörgang haben. Die kürzere Variante sitzt angenehmer. Sprachaufnahmen sind klar und deutlich zu hören, klingen aber blechern. Weiter fielen im Klangtest der schwache Bass und die undeutlichen Höhen negativ auf. (mj)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 60,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 30,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Icemat Sibera Headset	ca. € 45,-	3 Meter	230 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,78
Teac HP-11	ca. € 45,-	4 Meter	308 Gramm	Gut	Befriedigend bis gut	Gut bis sehr gut	1,79
Saitek GH50 Surround Headset	ca. € 55,-	2 Meter	234 Gramm	Gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,81
Sharkoon Cosmic 5.1	ca. € 45,-	4 Meter	360 Gramm	Gut	Gut	Gut	1,83



MÄUSE

* Die Fanatec Headshot ist aktuell nur als Set erhältlich und wurde dementsprechend auch als Set bewertet.

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 55,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,54
Logitech MX 518	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54
Raptor-Gaming M3	ca. € 45,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,59
Razer Copperhead	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,59
Logitech G7	ca. € 65,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Logitech LX 7	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Logitech MX 1000	ca. € 55,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
Genius Navigator 535 Agama	ca. € 35,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	95 Gramm	Ja	Nein	1,83
Revoltec Fightmouse Advanced	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,84
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03
General Keys RF Laser Mouse	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 Dpi	160 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,40
Logitech Cordless Pilot	ca. € 30,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	120 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,54
Trust MI-7500X	ca. € 20,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,56
Typhoon Office Laser Mouse	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	150 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,58



TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 70,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86
Raptor-Gaming K2	ca. € 40,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Vorhanden	Ja	2,00
Enermax Aurora	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB	Keine	-	Ja	2,15
Saitek Eclipse II	ca. € 40,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	-	Ja	2,21
Ideazon MERC	ca. € 35,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	-	Ja	2,25



SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech G25	ca. € 200,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Thrustmaster Rally GT Pro FF (Clutch Edition)	ca. € 100,-	9 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,69
Logitech Momo Racing	ca. € 85,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,96
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00



GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Wireless Controller	ca. € 35,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,49
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,51
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,86
Logic3 Storm Pad	ca. € 30,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,95



JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 155,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator QZ 501	ca. € 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00



ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC

„Günstig, gut – und schnell genug für ein Spiel zwischendurch."

€ 675,-*



Komponente	Preis
PROZESSOR	€ 55,-
AMD Athlon 64 3500+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ 65,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	€ 60,-
Quimonda DDR2-667, 1 GByte, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 150,-
Asus EN7600GT Silent	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 55,-
Seagate ST3160812AS (SATA II, 160 GByte)	
NETZTEIL	€ 40,-
Cooler Master Extremepower (430 Watt)	
GEHÄUSE	€ 35,-
Sharkoon Rebel 9 Economy	

Der Aufsteiger-PC

„Feine Leistung, die den Geldbeutel nicht komplett entleert."

€ 1.005,-*



Komponente	Preis
PROZESSOR	€ 200,-
Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	
HAUPTPLATINE	€ 100,-
Gigabyte 965P-DS3 (965P)	
ARBEITSSPEICHER	€ 110,-
MDT DDR2-800, 2x1 GByte, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 150,-
Tul Powercolor X1950 Pro (256 MByte)	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 60,-
Samsung SP2504C (SATA II, 250 GByte)	
NETZTEIL	€ 80,-
Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 90,-
Thermaltake Armor Jr.	

Der High-End-PC

„Besser ist nicht mehr möglich – der ultimative Protzer-PC."

€ 2.040,-*



Komponente	Preis
PROZESSOR	€ 440,-
Intel Core 2 Duo E6700 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 30,-
Thermalright Ultra 90 S775	
HAUPTPLATINE	€ 170,-
Asus P5W DH Deluxe (i975X)	
ARBEITSSPEICHER	€ 190,-
Corsair DDR2-800, 2x1 GByte, CL4	
GRAFIKKARTE	€ 500,-
Asus EN8800GTX	
SOUNDKARTE	€ 60,-
Creative SB X-Fi Xtremegamer	
FESTPLATTE	€ 230,-
Seagate ST3750640AS (750 GByte)	
NETZTEIL	€ 80,-
Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 140,-
NZXT Zero	

* Die Gesamtkosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.


Auf DVD: Virenscanner-Testsieger Antivirenkit 2007 bis 28.07.2007 kostenlos testen!
Windows Vista
Das Offizielle Magazin
NEU!
40 SEITEN WORKSHOPS:
Daten perfekt sichern
Gadgets optimal nutzen
Surround-Sound genießen
Für Sie ausgewählt
KOSTENLOSE PROGRAMME
Die besten Freeware-Tools
Windows Vista
Viren-scanner:
Testen Sie das G-Data Antivirenkit 2007
DVD
Jetzt neu am Kiosk!
50 Geheimtipps für Windows Vista
Hauptplatinen mit speziellen Vista-Funktionen
Die neue Generation kompakter Digital-kameras
Portofrei bestellen: Hauppauge WIN TV HVR-900

Äktschn Män
Unreal Tournament 3

ROMPEL! ROMPEL! ROMPEL!

KA*WUSH! KA*WUSH! KA*WUSH!

DZZZZZ

DZZZZZZ

FEIGN DEATH RULES!



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

Chefredakteur/Objektleitung **Heinrich Lenhardt**
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift).

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Christian Gürnth, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat

Layout Carola Giese (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Midway
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Christian Gürnth, Sascha Pilling, Sebastian Thöing
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung René Behme, Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift. E-Mail: thomas.knopp@computec.de

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Judith Gratias: Tel: +49 911-2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen Tel: +49 911-2872-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Kirchner: Tel: +49 911-2872-342; markus.kirchner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; ; michael.mesah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Markus Vones: Tel: +49 89-78060-110; mv@codexmedia.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2006: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60
Österreich: € 64,80
Ausland: € 69,60

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, PLAY VANILLA. COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT



Auf Seite 31 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Wilkinson".
Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

Auf den Seiten 1 bis 3 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl".
Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

PC ACTION 7/2007 ERSCHEINT AM 23. MAI 2007.

Die etwas anderen Superhelden

	PLATZ 1 Tutu-Man	PLATZ 2 Punkrock-Woman	PLATZ 3 Nicht-ganz-so-super-Man	PLATZ 4 Das unglaubliche Crashkid	PLATZ 5 Der Braune Blitz
ECHTE IDENTITÄT	Als Journalist Oleg Krank seinem Fetisch nachgeht, findet er im Sex-Shop ein verzaubertes Tutu und erlangt daraufhin krasse Tricks. **5,5**	Hinter der potthässlichen Superheldin Punkrock-Woman steckt der unpopuläre Musikmacher Rolf Wollnär. Welch Mysterium! **3,3**	Jedes Kind weiß: Nicht-ganz-so-super-Mans (Kurzform: NGSSM) alternative Identität ist Klark Cent, Halbbruder von Rapper Fifty Cent. **6,5**	Der echte Name des unglaublichen Crashkids lautet Prof. Dr. med. P. Ennis Blumental-Appelbaum. Abgefahren! **1,2**	Bei einem schweren Laborunfall verwandelt sich Polizeichemikerin Halle Berry Allan in einen Mann und bekommt übernatürliche Kräfte **2,2**
WIDERSACHER	Tutu-Man jagt im Kleidchen Schergen und sorgt mit der Attacke „Excel-Schweiß" (Bild oben) für Ordnung. Daher ist er überall beliebt. **83,5**	Mit ihrer Klampfe sorgt Punkrock-Woman bei ihren Widersachern, also allen Menschen mit Musikgeschmack, für heftige Ohrenschmerzen. **17,5**	NGSSMs allergrößter Feind heißt Lexx Luther-King. Der ist ein dorfbekannter Bürgerrechts-aktivist. **87,5**	Crashkid ist ein richtig dufter Typ, der im Stil japanischer Kamikaze-Piloten freihändig über die Autobahn fetzt. Einziger Rivale: die Radarfalle. **46**	Einige der neuen Fähigkeiten, die der Braune Blitz besitzt, sind ziemlich unappetitlich. Deshalb halten sich potenzielle Gegner fern. **25,5**
NUTZEN FÜR DIE MENSCHHEIT	Oleg Krank alias Tutu-Man hat sich im Verlauf seiner Karriere zur Schwulen-Ikone gemausert. Das sorgt für Toleranz. Fantastisch! **23,4**	Punkrock-Woman kämpft für eine Welt voll mit Sex, Drogen und Rock 'n' Roll. Ein schlechtes Vorbild für die Jugend! **5,2**	Auf dem Foto oben: Der „Finger des Terrors". Wenn man dran zieht, verzaubert NGSSM die Luft. Nutzen für die Menschheit? Keine Ahnung! **66,6**	Crashkid ist Freund aller Menschen. So beseitigt er praktischerweise unnütze Vegetarier, die unserem Essen das Essen wegfressen (Bild oben) **12**	Nicht sehr hoch, oder so. Wer hat sich eigentlich diese dämlichen Kategorien ausgedacht? Die interessieren doch kein Schwein! **15,5**
ERGEBNIS	**19,6**	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Echte Identität x Widersacher) : Nutzen für die Menschheit = Ergebnis



So ein Riesending!

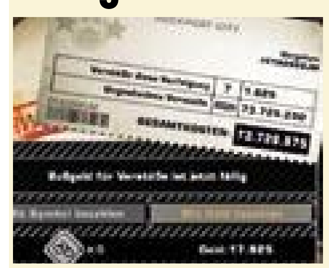
Waren Sie schon mal zelten? Ja? Dann wissen Sie ungefähr, über welche Ausmaße wir sprechen. Im Zuge unserer Aktion mit den PC ACTION-T-Shirts („Killerspiele-Spieler") fragte Chef Joachim Hesse bei Textilanbieter Gamerswear nach einer Sonderanfertigung, da ihm gängige Shirts sonst nur bis zum Bauchnabel reichen. Nach mehreren Wochen kam ein einsames Päckchen an, Inhalt: das Killerspiel-Spieler-Shirt in XXXXL. Hesse: „Toll, das passt wie angegossen!" Um die Relation zu verdeutlichen, zogen wir das Monstrum unserem Mod-Experten Andreas Bertits über. Und der ist schon über 1,90 Meter. Meint er zumindest immer.

Pro Evolution Zocker

Feierstimmung beim Fußballclub JNC Berlin: Lukasz Ciszewski (rechtes Bild, obere Reihe links) stattete der Truppe einen Besuch ab, um beim zweiten JNC-Pro-Evolution-Soccer-Cup abzuräumen. Vereinskapitän Markus Bauer: „Es ist mir eine Ehre, mein großes Vorbild wieder bei uns begrüßen zu dürfen!" Im Einzelturnier flog Ciszewski raus und wurde nur Vierter, er gewann jedoch den Pokal im Doppel-Wettkampf. Bei PC ACTION arbeiten eben die besten Spieler der Welt!



Das gibt ein Knöllchen!



Als Kollege Christian Gürnth diesen Monat von seinem Vater erzählte, machten wir uns ernsthaft Sorgen: „Und dann fuhr er Dutzende Autos zu Schrott und beging einfach Fahrerflucht. Nun haben ihn die Bullen gekriegt, oh Gott!" Dabei hat Gürnths Erzeuger lediglich zu viel Schabernack in *Need for Speed: Most Wanted* getrieben und dafür ein Knöllchen von über 73 Millionen Pixeldollar verhängt bekommen.

In letzter Minute*

* Alle Angaben ohne Gewähr


GHOST RECON: AW 2

Na, haben Sie noch nicht genug? Dann freuen Sie sich auf unsere kommende Ausgabe und den Test zum Rollenspiel-Kracher *Two Worlds*. Wenn's gut läuft, prüfen wir auch Ubisofts Shooter-Spektakel *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* auf Herz und Nieren. Diesmal reist das Ghost-Team nicht nur nach Süd-, sondern auch nach Nordamerika. Was Sie noch in der Ausgabe 7/2007 erwartet, ist geheim. Ach, was soll's: wir enthüllen wir den nächsten Teil von *Splinter Cell*.

Außerdem ...
dreht sich die nächste Vollversion um einen Tyrann. Und nein, es heißt nicht *PC ACTION: Die Redaktion*.



Epilog

Ciszewski: Hesse, was ist klein, braun, steht auf der Wiese und dreht sich? Ein Maulwurf beim Hammerwerfen! Muhahahahahaha!

Hesse: Was ist weiß und dünn, hat vier Ecken und liegt gleich auf Ihrem Schreibtisch? IHRE KÜNDIGUNG!

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 23. MAI 2007